NAGRADNE IGRE! Sodelujte in si z nič truda prislužite TV kartico Leadtek WinFast DV2000!

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

DECEMBER 2004 34 1150 SIT

CD IZDAJA

NAJBOLJŠI BOŽIČNI NAKUPI

Naj vam prazniki ne opustošijo denarnice

PODVOJENA MOČ

Tehnologija SLI! Namestite dve grafični kartici

ALI JE V VAŠI REVIJI SKRITO DARILO?

Če najdete kuponček je nagrada vaša brez vsakega žrebanja!

SUPERTEST

10 Predvajalnikov DVD za vse okuse

NA TESTU

- AMD Athlon FX-55
- 19-palčni LCD monitorji
- Minitest zvočnikov

Spletno igranje

Vstopili smo v...

The Matrix Online

VSE O GRAFIČNIH KARTICAH

Opisi iger + POS

Counter-Strike Source, NFS: Underground 2, Pacific Assault, Prince of Persia: Warrior Within in mnoge druge.

KOLEDAR 2005

POSTANITE ROCK ZVEZDA

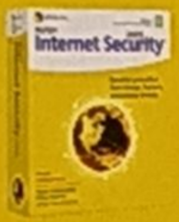
Da postanete slavni ne potrbujete dobrih glasilk in glasbene šole

DECEMBER 2004 / 34 / 1.150 SIT
ISSN 1580-8203

NAJBOLJŠE DEMO IGRE, PROGRAMI IN DODATKI

CELOTNI PROGRAMI DEXSTER 1.0, MOZART 4.1 IN MP3 SURGEON 2003 >> ACDSEE 7 >> PRO EVOLUTION SOCCER 4 >> FOOTBALL MANAGER 2005 >> POWERDIRECTOR 3.0 IN VEČ...

Norton
2005
Internet Security™



Nepogrešljiva zaščita pred virusi, hekerji in grožnjami zasebnosti
V času od 01.10.2004 do 31.12.2004 oz. do razprodaje zalog ste z nakupom **Norton Internet Security 2005** nadgradnje upravičeni do prve namestitve brez predhodne različice. Z **Norton Internet Security 2005** nadgradnja ste upravičeni do posodobitve zaščite za čas 12 mesecev. Posodobitve so po izteku tega obdobja na voljo za letno naročnino.

Symantec Internet Security™ 2005
Zagotavlja zaščito pred virusi, hekerji in grožnjami zasebnosti, brez katere danes ne gre več. Ta večkrat nagrajena zbirka je zmogljiva, vendar hkrati enostavna za uporabo. Zavarujte sebe, svojo družino in svoj PC, medtem, ko ste povezani z internetom.

Paket Symantec Internet Security™ 2005 vsebuje:
Norton AntiVirus™, Norton™ Personal Firewall, Norton AntiSpam™, Norton™ Privacy Control, Norton™ Parental Control

Cena z DDV-jem: **14.790**,00 SIT

CorelDRAW Graphics Suite 12
Je najboljša rešitev za grafično ustvarjanje, ki si jo lahko omislite. Pri tem ni pomembno, ali se z oblikovanjem ukvarjate za potrebe svojega posla ali pa to počnete za zabavo. Če želite ustvarjati logotipe, brošure, časopise, oglase, znake, tehnične risbe ali ilustracije, delati z digitalnimi fotografijami ali izdelovati gradivo za izobraževanje in poslovna poročila, boste v tej obsežni zbirki našli vsa potrebna orodja, s katerimi bo vaša oblikovalska izkušnja prijetna.

Corel obdaruje!
Pri nakupu CorelDRAW 12 prejmete brezplačno USB pomnilniški ključ 256 MB, ter pri nakupu CorelDRAW 12 nadgradnja USB pomnilniški ključ 128 MB.

Ponudba je veljavna do 31.12.2004 oziroma do razprodaje zalog.

Prenašajte datoteke s seboj na povsem nov način in jih uporabite, ko jih potrebujete.

TUNGSTEN | T5

Dlančnik Tungsten™ T5, izdelek družbe palmOne, ima kar 256 MB velik pomnilnik[1], zato lahko s seboj prenašate vse več stvari. Wordovi dokumenti, preglednice, PowerPointove predstavitve, fotografije, glasbene datoteke MP3 in druge datoteke, ki jih potrebujete pri delu, so tako vedno pri roki. Ker je pomnilnik v dlančniku vrste flash, so podatki vedno varni, tudi takrat, ko ste na poti in se baterije izpraznijo, vi pa nimate časa, da bi jih napolnili ali podatke sinhronizirali z računalnikom. To pa še ni vse. Na osupljivem barvnem zaslonu z ločljivostjo 320 × 480 pik lahko delate v pokončnem ali ležečem načinu.

[1] Dejanska zmogljivost, namenjena shranjevanju podatkov, je 215 MB (160 MB kot notranji pogon flash in 55 MB pomnilnika za programe in podatke).

Prodajalci: Trgovine BigBang in BOF po Sloveniji.

3CRWE554G27T
3Com OfficeConnect brezžični usmerjevalnik nudi kvalitetno in cenovno ugodno brezžično omrežje. Namenjen je za priklop domačih oz. manjših omrežij do 253 uporabnikov (128 brezžično) v internet preko DSL/kabelskega priključka. Standard 802.11g podpira brezžične uporabnike s hitrostjo do 54 Mbit/s na razdalji do 100 metrov.

3CRWPS10075
3Com OfficeConnect brezžični tiskalniški strežnik omogoča, da si lahko uporabniki delijo omrežni tiskalnik preko brezžičnega (Wi-Fi) oz. klasičnega žičnega omrežja. Odpravi potrebo po računalniku, ki je prej skrbel za povezavo tiskalnika z omrežjem. Žična 10/100 ali brezžična 802.11g povezava omogoča hiter prenos podatkov do tiskalnika.

3CRUSB10075
3Com OfficeConnect brezžična USB 2.0 omrežna kartica se uporablja za enostavno, zanesljivo in varno povezovanje osebnih in prenosnih računalnikov v brezžično 802.11g omrežje, ki omogoča prenos podatkov do 54 Mbit/s. Varnost zagotavljajo WPA, AES in WEP enkripcije ter 802.1x avtentikacija.

Za več informacij pišite na: 3com@chs.si

ABIT
www.abit.com.tw
ABIT
Fatal1ty AA8XE
AX8
3rd EYE
See What Others Can't

SUN RISE, d. o. o.
computers

SUN RISE D.O.O.
Leskovškova 12, 1000 Ljubljana
Tel.: (01) 5240 288, Fax.: (01) 5240 292
info@sunrise.si
www.sunrise.si

Alpska 50, 4248 Lesce
Tel.: (04) 530 26 60
lesce@sunrise.si

Kapucinski trg 8, 4220 Škofja Loka
Tel.: (04) 515 08 30
sk-loka@sunrise.si

V TEJ ŠTEVILKI...

V rokah držite legendarno številko *PCFormata*

Od blizu

Opremljeni 14
Najbolj slastni izdelki.

Novice 16
Da boste vedno vedeli več.

Teme

Božični nakupi 24
Za kaj boste pisali Božičku.

Postanite boljši igralec 77
In pokažite samozvanim profesionalcem, kdo je šef.

V mreži hekerjev 104
Kje so varnostne luknje in kako jih zakrpati..

Postavljeni ob bok

Monitorji LCD 20
19-palčni modeli na preizkušnji.

Zvočniki 36
Čas je, da družini razparate bobniče.

Predvajalniki DVD 116
DivX ali ne DivX, to je zdaj vprašanje...

Vodiči

20 nasvetov 98
Kaj storiti, če odpove zvočna kartica.

PCF krožek 100
Tokrat o grafičnih karticah.

Vprašajte Gregorja 110
Naj vam ne bo nerodno, ker rad pomaga.

Delavnice

Glasba 82
Postanite moderni Mozart.

Vue d'Esprit 86
Na vrsti je animacija.

Kako meriti zmogljivosti 88
3DMark05 je tukaj – izkoristite ga.

C++ 92
Spišite lasten ohranjevalnik zaslona.

Amapi 3D6 94
Stopite v svet 3D nezemljanov.

Vgradnja diska 96
Dobro je vedeti, kam ga priključiti.

Stalne rubrike

Pisma bralcev 10
Vsebina diska 12
Spletne strani 124
DVD kotiček 127
Naročite se/naslednji mesec 128
Kisli možgani 129
Dezinformator 130

str. 24

Najboljši božični nakupi

50 daril, ki jih bodo veseli vsi, in v katere se res splača investirati

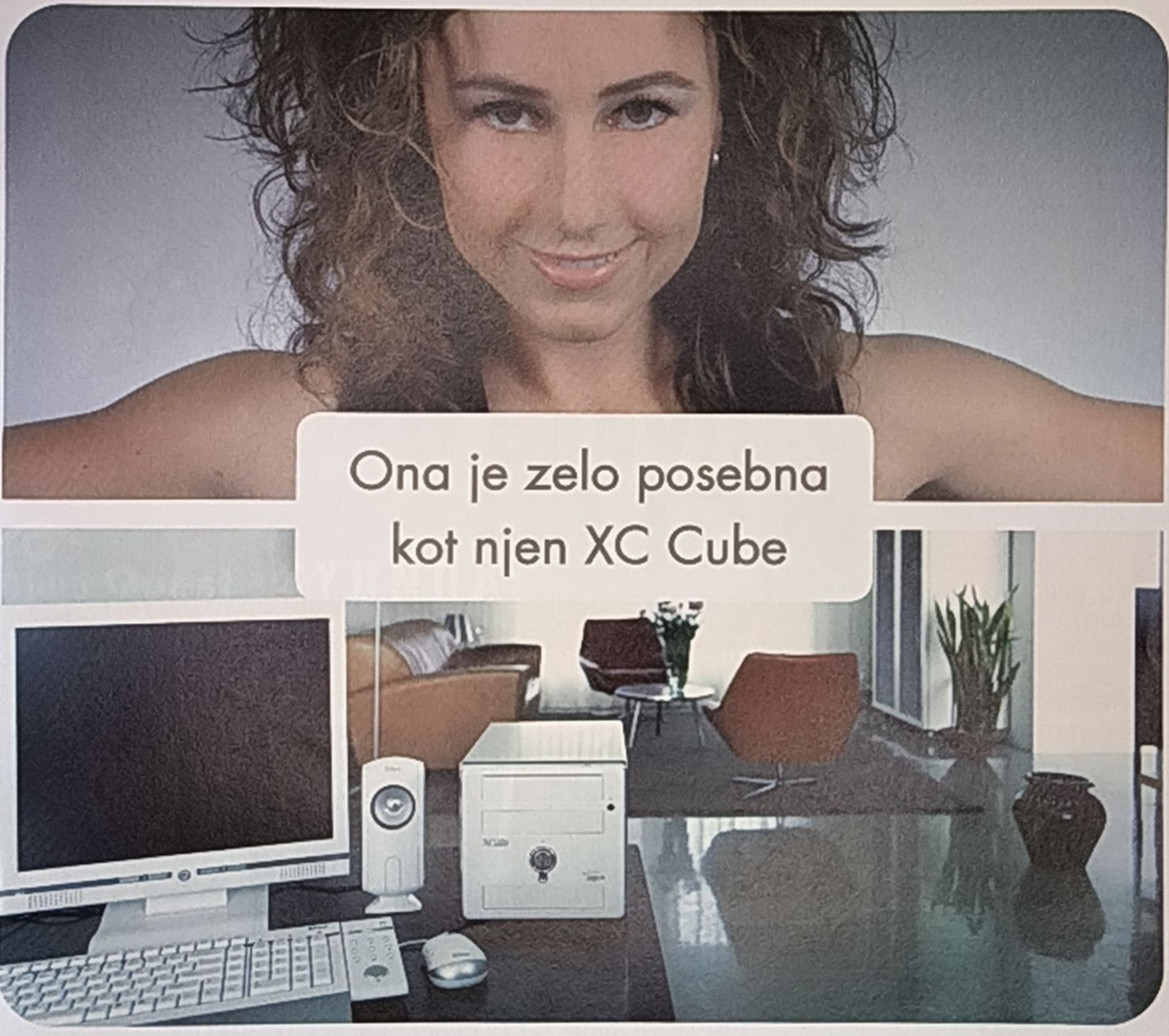
str. 116

Predvajalniki DVD

Če že res nameravate praznike preživeti pred televizijo, potem vsaj poskrbite, da bo program tak, kot boste sami želeli

XC cube edition powered by aopen

www.aopen.com



XC Cube EZ

Oblikovna dovršenost in varčnost s prostorom bo v vas zbudila željo, da računalniku XC Cube EZ dodelite pomembno in vidno mesto v vaši dnevni sobi. Njegov izgled pa ni njegova edina vrlina. Računalnik EZ je neverjetno tih zahvaljujoč uporabi SilentTek tehnologijie. Hkrati ponuja neverjetne razširitvene možnosti, tako da ga lahko popolnoma prilagodite svojim željam.

- XC Cube EZ18: AMD socket A / nForce2-GT
- XC Cube EZ65 and EZ65-II: Intel socket 478 / Intel 865G+ICH5
- XC Cube EZ661: Intel socket 478 / SIS 661FX+964.

Za podrobnejše specifikacije, obiščite spletno stran:
www.solution.aopen.com.tw/products/XC/

Računalnik EZ je v vaši dnevni sobi
prava paša za oči.

AOpen

Pooblaščeni uvoznik in distributer:

PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10 - tel: 01/ 5300 800 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H.AND COMPUTERS

Preizkušeno

Strojna in programska oprema.

nVidia 6800GT SLI 34
Novosti iz AMD-ja 38
Acer Aspire 2026LMi 39
Minotaur Diabolic 42
Treo 600 44
Wireless Televiewer V2 46

Manjši testi 40
Sony NW-E55, Terratec Cinergy 250, DDR Booster, JBL Portable Music Box, Stowaway Keyboard, Optoma EP739, Foxconn 755A01-6EKRS, Tagan TG420-U02, NEC VT47, Thermaltake Bigwater, DFI LanParty UT NF3 250Gb, WinFast A400 TDH, Kworld Xpert TV-PVR USB2.0.

GhostSurf 49
Roxio CD/DVD creator 49

Igre

Sladek mesec je za nami.

Igre MMO 56
PoP: Warrior Within 58
Shadow Ops 60
Battle for Middle Earth 61
NFS: Underground 2 62
Tribes: Vengeance 64
Myst IV 65
Pacific Fighters 66
Tony Hawk's Underground 2 67
MoH: Pacific Assault 68
CS: Source 72
Arena Wars 73
Obscure 73
Plemenska scena 74
Kratki opisi 75

Posebno darilo

POSTER

+

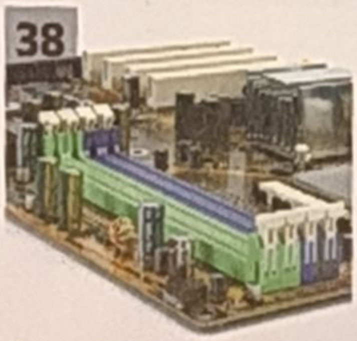
MEGA KOLEDAR ZA LETO 2005

str. 34

NAROČITE S
ŠE DANES!
Naj vam *PCFormat* prinesejo kot tople žemlje pred nos.
str. 128

nVidia 6800 GT SLI

A mislite, da imate grafično dobro podkovan računalnik? Zagotavljamo vam, da se motite...



38

Novosti iz AMD-ja

36

Zvočniki

20

Monitorji

Ne odpravite se po računalniških nakupih brez *PCFormatovih* primerjalnih testov. Ampak res nikdar.

Kazalo oglaševalcev

Acord-92 124, 42, 46, 48
Acer 47
Andersen 112
Alterna 89, 114
Amis 115
Anni 43
Big Bang 76
Bofex 123
Chip 44
CHS 2
CHS Sony 31
EBatt 124
E-misija 7
Foto Grad 105
Gygabite 32
Harvey Norman 70, 71
HP 9, 17
KFM 116
Lancom 123
Leadtek 11
Mikroing Trade 90
Miacom 41
Mobinet 87
Norman 97
Sunrise Abit 3
Pasadena 23, 74, 93, 107
PC H.AND Aopen 5
PIRS 111
Radio Krško 113
Radio Viva 125
Ribera 20
Rodocomp 96, 114
Tech Trade 45
Telemach 97
Trend NET 16, 35
Trion 55
VideoToP d.o.o. 19, 50, 54, 81

PRIVOŠČITE SI NAJBOLJŠE

Sistem SCORPIO Media

AMD Sempron 3100+(754)
512 MB DDR Dual
160GB 7200 S-ATA IBM
MSI K8MM-ILSR (754)
GeForce Fx5700LE 256MB TV-out
Na osnovni ploš i 5.1 Digital
10/100
DVD- RW (+/-) NEC3500A
ATX SCORPIO 400W SuperSilent
Multimedijska Tipkovnica Ps2
Scrool Optical Miška

169.900

Cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino
možen je nakup na obroke:
3,6,12 ali 24 mesecev

Komplet PREMIUM ŠOLAR

Intel Celeron 2400
256 MB DDRAM
80GB 7200 ATA 100 IBM
MSI 655 MAX-L
ATI Radeon 9250 128MB TV-o
Na osnovni plošči 5.1
10/100
CD-RW 52x24x52
ATX PREMIUM silver
Multimedijska Ps2
Scrool Optical Ps2
240W
17" Hyundai
QV770 silver

119.900

Cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino
možen je nakup na obroke:
3,6,12 ali 24 mesecev

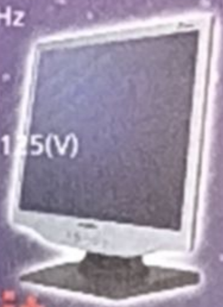
MEGAhit

24
mesecev
garancije

ImageQuest HYUNDAI

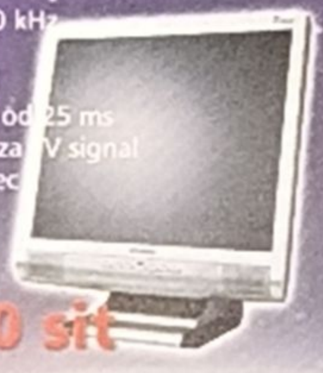
www.hyundaiQ.com

LCD HYUNDAI L70N
Točka 0,264
1280 * 1024 / 60 ali 75 Hz
Horiz. frekv: 30-80 kHz
Kontrast 500 : 1
Svetilnost 250 cd
Odzivni čas: 12ms
Vidno polje 150 (H), 125(V)



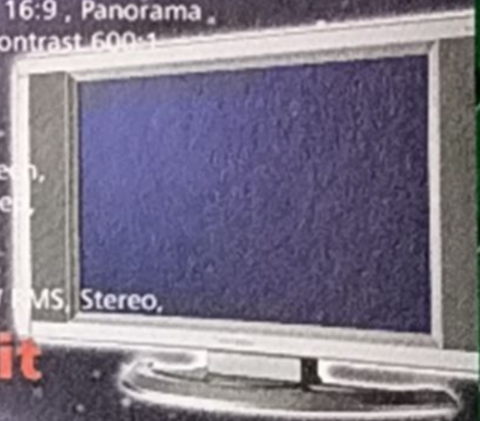
88.700 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

LCD TV HYUNDAI L19T
1280 * 1024 / 60 ali 75 Hz
Točka 0,294
Horiz. frekv: 30-80 kHz
Kontrast: 500 : 1
Svetilnost: 250 cd
Odzivni čas: manj od 25 ms
TV Tuner: Antena za TV signal
Daljinski upravljalec



149.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

HYUNDAI LCD TV 26"
diagonala 26
Format:15:9, Auto, 4:3, 16:9 , Panorama
Svetilnost 450 cd/m2 / Kontrast 600:1
Odzivni čas: 16 ms
max 1024 x 768,
TV Tuner,PAL verzija,
PiP funkcije:Multiple Screen,
Izmenjava,Font OSD, Sleep,
Timer, Picture still,
Daljinski upravljalec
Vgrajeni zvočniki: 2x 5W RMS, Stereo,



362.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

LCD 15" GNR
Model: TS-501 - srebrno -črn
To ka 0,297
1024 * 768 / 60 ali 75 Hz
Kontrast 300 : 1
Svetilnost 250 cd
Odzivni čas - 16+9 ms
Zvočniki 2x 2w stereo

59.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

AOC LM-720A-SE
LCD 17" Srebrno črn
Kontrast 450:1
Svetilnost 260 cd/m
Odzivni čas: manj od 16 ms
Max res: 1280*1024/60Hz
Točka 0,264
DVI, VGA

69.900 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

LCD 19" / HV 901TS
LCD 19" Srebrno črn
Točka 0,264
1280 * 1024 / 60 ali 75 Hz
Kontrast 700 : 1
Svetilnost 250 cd
Odzivni čas - 16+9 ms
Zvočniki 2x 2w stereo

109.700 sit
cena vsebuje DDV
velja ob plačilu z gotovino,
možen nakup na obroke

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, Tel.: 01 830 35 30,
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake latiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

emisija

www.e-misija.si

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Denis Ferlič, Boštjan Krajnc
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Jelena Varda, Ivo Viderga, Luis Villazon
Ilustracije Denis Ferlič, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Videргar, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Biljana Ostojić
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8.5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Dovolj bo za letos

Ko se leto spusti po svojem zadnjem klancu navzdol, bi se naj človek baje vprašal, ali ga na koncu čaka zid, zaradi katerega bo prehod v novo leto boleč in poln metaforičnega mavca ali pa morda mehka blazina. No, pa se dajmo vprašati: smo si skozi leto prislužili zid ali blazino? Kar zadeva moje osebno življenje, si bom pred zadnjim spustom zavezal oči in se pustil presenetiti, kar pa zadeva poslovne zadeve, pa lahko povem v imenu celotne ekipe PCFormata: mislim oziroma sem 100-odstotno prepričan, da nas na koncu čaka prava pernica. V zadnjem letu je revija pritekla zelo daleč. Dovolj bo, da vzamete v levico lansko decembrsko številko, v desnici pa potežkate zadnji PCF. Izboljšala sta se videz in vsebina, dodali smo poster, ta mesec pa smo presenetili še z dvostranskim DVD-jem s skoraj 10 gigabajti uporabnih programov, iger, filmčkov in še česa. Kljub vidnemu napredku in dejstvu, da je za to še cel mesec prehitro, pa si bom drznil izustiti novoletno obljubo: prihodnje leto bomo še boljši. In decembra 2005 bom lahko ta uvodnik preprosto skopiral, spremenil nekaj številk in si prihranil kup dela. Hvala vsem, ki ste to omogočili. Ja, tudi tebi tam zadaj.

In kaj vse vam bo polepšalo zadnji mesec precej burnega leta 2004? Poleg bradatega strička Božička, seveda. Odločili smo se vam olajšati iskanje daril in na straneh med 25 in 31 pripravili seznam najbolj luštnih darilc za vas (zakaj, hudimana, se ne bi letos še sami obdarili?) in vaše drage. Ker vemo, da vas bo večina novo leto pričakala zleknjena pred televizorjem, smo za vas spisali supertest predvajalnikov DVD vseh vrst in oblik. Pa malo glasbeno šolo boste našli na strani 82, kup dolgo pričakovanih opisov iger in temeljitih testov strojne opreme. Če se izrazim kulinarično – vsak bo našel pašteto za svoj kos kruha. Se vidimo naslednje leto, dober tek.

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA
Gledala je polovico filma I, Robot. Do konca meseca je preklinjala ustvarjalce filma in Asimovo knjigo proglasila za svetinjo.

DENIS
Ta mesec se je dodobra seznanil z umikom dela ob zaključevanju revije. Z mlahavimi podočnjaki je počastil celotno pisarno.

IVO
Poskušali smo ga prepričati, da bi se letos on preoblekel v Božička. Njegov pogoj, da bo nosil črno brado, se nam je zdel prehud.

BILJANA
Mahala je z rokami in kričala: "Pošljite takoj". Glede na to, da je držala v vsaki roki po en telefon, verjetno ni govorila nam.

JANJA
Ste vedeli, da ima čisto nov avto? Tak pravi, s štirimi kolesi, streho in volanom. Ni nas še hotela peljati z njim, kar ji zamerimo.

rivoščite svojim zaposlenim prenosni računalnik, kot si ga zaslužijo.

a bodo vaši zaposleni zares mobilni in profesionalni, jim zagotovite najnaprednejšo mobilno tehnologijo. Seveda pa od vas e pričakujejo zgolj prenosnega računalnika z izjemnimi lastnostmi, kot sta podaljšana trajnost baterije in majhna teža, mpak zaupanja vredno blagovno znamko. Z drugimi besedami, vaši zaposleni si zaslužijo prenosnike HP. Preverite še cene se prepričajte, da je v resnici potrebno zelo malo, da svoje ljudi spravite v dobro voljo.

HP priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

HP SVETUJE CARE PACK
HP Care Pack - podporni paket, ki podaljša garancijo na 3 leta.

HP COMPAQ
nx9030 NOTEBOOK PC

cena: 261.805,00 SIT*
(cena z DDV: 314.166,00 SIT)*

- **Intel® Centrino™ Mobile Technology**
  Procesor Intel® Pentium® M 1,60 GHz
  Intel® 855GM chipset
  Integriran vmesnik Intel® 802.11 b/g WLAN
- **Microsoft® Windows® XP Professional SLO**
- Pomnilnik 256 MB, DDR 266 MHz - razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 40 GB, SMART ATA HDD
- (Combo) vgrajen pogon DVD/CD-RW
- Grafični vmesnik Intel Extreme2 - do 64 MB pomnilnika "shared"
- Zaslon 15,0'' TFT XGA, 1024 x 768
- Integriran modem Mini PCI 56 K v.92 in mrežni vmesnik 10/100
- Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
- 6-celična baterija Lithium-Ion
- Dimenzije: 27,2 x 4,2 x 32,9 cm
- Teža: 3,08 kg
- Garancija 1 leto

cena s HP Care Packom: 290.140,83 SIT**
(cena z DDV: 348.169,80 SIT)**
*cena je priporočena
**podaljšanje garancije na 3 leta

HP COMPAQ
nx5000 NOTEBOOK PC

cena: 310.806,00 SIT*
(cena z DDV: 372.967,20 SIT)*

- **Intel® Centrino™ Mobile Technology**
  Procesor Intel® Pentium® M 1,60 GHz
  Intel® 855GM chipset
  Integriran vmesnik Intel® 802.11 b/g WLAN
- **Microsoft® Windows® XP Professional SLO**
- Pomnilnik 512 MB, 266 MHz DDR – razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 40 GB, 4200 rpm
- Combo pogon "multibay" DVD/CD-RW
- Integriran grafični vmesnik Intel Extreme2, 64 MB pomnilnika "shared"
- Zaslon 15,0'' TFT XGA, 1024 x 768
- Integriran modem 56K v.92 in mrežni vmesnik 10/100
- Integrirana zvočna kartica z zvočnikoma JBL Pro
- 6-celična baterija Lithium-Ion
- Integriran Bluetooth®
- Čitalec kartic Secure Digital (SD)
- Dimenzije: 27,5 x 32,6 x 3,67 cm
- Teža: 2,6 kg
- Garancija 1 leto

cena s HP Care Packom: 339.141,83 SIT**
(cena z DDV: 406.970,20 SIT)**
*cena je priporočena
**podaljšanje garancije na 3 leta

HP COMPAQ
nx7010 NOTEBOOK PC

cena: 378.008,00 SIT*
(cena z DDV: 453.609,60 SIT)*

- **Intel® Centrino™ Mobile Technology**
  Procesor Intel® Pentium® M 1,70 GHz
  Intel® 855PM chipset
  Integriran vmesnik Intel® 802.11 b/g WLAN
- **Microsoft® Windows® XP Professional SLO**
- Pomnilnik 512 MB 333 MHz DDR – razširljivo do 2 GB
- Trdi disk 60 GB 4200 rpm
- (Combo) pogon DVD+RW vgrajen
- Grafična kartica ATI Mobility Radeon 9200, 64 MB pomnilnika
- Zaslon TFT 15,4" widescreen WSXGA+ 1680 x 1050
- Integriran modem 56K v.92 in mrežni vmesnik 10/100
- Integrirana zvočna kartica z zvočnikoma JBL Pro
- 8-celična baterija Lithium-Ion
- Integriran Bluetooth®
- Čitalec kartic Secure Digital (SD)
- Dimenzije: 25,4 x 35,56 x 3,45 cm
- Teža: 2,95 kg
- Garancija 1 leto

cena s HP Care Packom: 406.343,83 SIT**
(cena z DDV: 487.612,60 SIT)**
*cena je priporočena
**podaljšanje garancije na 3 leta

invent

KLIKNITE NA	**www.hp.com/si/psg**
POKLIČITE	**080 17 30**
OBIŠČITE	**www.hp.com/si/partnerji**

MOBILE
TECHNOLOGY

4 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, in Pentium III Xeon, so ne znamke ali registrirane blagovne znamke v lasti družbe Intel ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Cene so priporočene. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne

od blizu

PISMA, OPREMLJENI, NA DISKU, NOVICE

pisma

pišite na:
pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

Neznanje je greh

Pišem vam, ker ste za mene najboljša računalniška revija v Sloveniji, poleg tega pa moram z nekom deliti svojo izkušnjo. V bistvu je bila povod za to pismo tudi odlična tema o škodljivcih z interneta. Sem malo starejši bralec in imam dva osnovnošolska otroka. Pred nekaj tedni smo imeli pri nas na obisku neko mojo sorodnico, ki je prišla s sinom. Otroci so se seveda takoj spravili za računalnik, tisti fant pa je prinesel s seboj tudi svoj CD z neko izobraževalno igro. Ko je hotel dati CD v računalnik, me je sorodnica vprašala, če imam na računalniku kakšen virus. Rekel sem, da čisto mogoče. Nakar je ona zagnala hudo paniko, njen sin pa ni smel dati svojega CD-ja v naš računalnik, da ne bi tega CD-ja okužil z virusom.

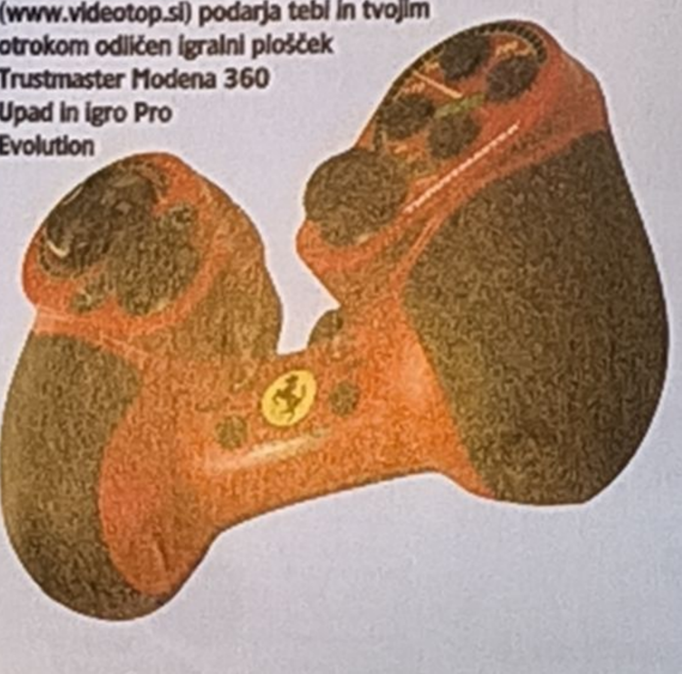
Zdelo se mi je prav, da ji razložim, da je to popolnoma nemogoče, pa me ni hotela poslušati. In takrat se je šele dobro začelo. Ženska je začela govoriti o tem virusu, o katerem je slišala v službi, ki ti pokvari cel računalnik in zbriše vse podatke, da lahko vse skupaj samo še na odpad pelješ in da ona doma že cel teden ni šla na internet, da ne bi tega virusa dobila. Groza. Nisem mogel verjeti, da to sploh slišim. Vi ste v svojem članku pisali o naivnežih, ki klikajo po vseh priponkah, ki jih dobijo po elektronski pošti in tako pomagajo širiti viruse. No, očitno obstaja tudi njihova druga skrajnost, ki s svojo histerijo pomaga zavirati napredek.

Verjamem, da se je marsikomu zdela krizna situacija z virusi, ki ste jo opisovali v PCF33, pretirana in da ljudje ne morejo biti tako neosveščeni. Ampak jaz sem to doživel na lastni koži in lahko vse samo potrdim. Žalostno je, da potem velikokrat takšni ljudje širijo svojo histerijo in neznanje na svojo okolico.

Tomo, Ljubljana

PCF Ja, mi se kar ne moremo odločiti, katera skupina neinformiranih ljudi naredi več škode. Na eni strani imamo naivneže, ki pravzaprav pomagajo širiti virusne epidemije na spletu, na drugi strani pa imamo histerike, ki pomenijo slepo ulico v svetu širjenja informacij. V takih situacijah je srednja pot vedno najvarčnejša .

Kakorkoli že, podjetje VideoToP d.o.o. (www.videotop.si) podarja tebi in tvojim otrokom odličen igralni plošček Trustmaster Modena 360 Upad in igro Pro Evolution



Nevarnosti na spletu

Pa začnimo s spamom. Kot ste rekli v prejšnji številki PCF, spam zlahka napolni e-poštne strežnike. Prav to se mi dogaja – nekdo mi brez razloga pošilja e-pošto s posebnim programom za izvršitev ukazov, ki pošlje e-pošto vsako minuto 24h na dan, izvršuje pa se s spletne strani (ne, ne bom dal naslova)! In poleg tega nenehno dobivam e-sporočila – prevare! "Dober dan, kar tako vam dam $3.000.000 denarja, ker pač nimam več prostora v denarnici, za revne pa ne mislim dati..." Ha, ha, kako prepričljivo! Ne morem verjeti, da nekateri ljudje nasedejo temu! In poleg tega dobivam še drug spam, ki je od slovenskega e-poštnega ponudnika! Očitno je, da je tisti prikril svoj e-naslov! Iz ""Žvolja.net sem dobil to: "Hello..." Angleško govoreči se je prijavil na naslov slovenskega e-poštnega in internetnega ponudnika? Seveda! Nič čudnega, kajne?

Svet ima velike težave s spamom, in če bi nekateri malo pomislili, preden odpirajo priponke ali dajejo svoj bančni račun? In še e-pošta z virusi! "Your bank account info" (Informacije o vašem bančnem računu). Lepo, Slovenska banka mi pošilja angleška sporočila! In to v končnici .pif, ki je izvršilna datoteka (ALI bližnjica) do datoteke!

Sedaj mi pa povejte: Ali bi vi odprli nenapovedan paket, v katerem nekaj zapiska vsako sekundo? V tem primeru je paket datoteka, tisto, ki piska, pa je končnica! In potem še crackerji... kot da virusi in prevare niso dovolj!

Tim iz Legna

Počistimo splet

Najprej že standardne pohvale vaši reviji. V novembrski številki ste objavili članek o "spletni golazni". Moje mnenje je, da bi se morali (računalniški programerji, Microsoft, vlade...) bolj potruditi za varnost zdaj že zelo razširjenega svetovnega spleta. Vlade bi morale nameniti več denarja za izsleditev teh kršiteljev računalniškega miru. Poskrbeti bi morale za strožje kazni in posebne oddelke za iskanje najbolj problematičnih osebkov. Vendar pa se to nekaterim očitno ne splača, saj lahko tudi na tak način služijo mastne denarce in jih spravljajo v svoj žep. Dokler se nekateri ne bojo začeli zavedati tega, bo internet vedno bolj preplavljala spletna golazen.

Nejc, Cerknica

PCF Strokovnjaki nikakor ne sedijo križem rok v vojni proti škodljivcem s spleta, a zdi se, da ti za vsako zdravilo najdejo še hujši strup. Težav bi bilo veliko manj, če bi vsak posameznik najprej dobro zaščitil svoj računalnik. Se pa strinjamo, da se spletni kriminal obravnava še preveč nežno.

Nasilje v igrah

Pred kratkim sva imela z zaročenko burno razpravo o primernosti igranja nasilnih iger. Vse skupaj je bilo še potencirano, ker se najin petletni sin vedno bolj zanima za računalniške igre. Jaz sem zagovornik teorije, da malo nasilja ne more škoditi, ampak da se človek na tak način lahko lepo sprosti, ona pa trdi nasprotno. Se pravi, da ljudje, še posebej pa otroci, posnemajo to kot vidijo. Kaj pravite vi? Rad bi imel mnenje strokovnjaka.

Marjan, Velenje

PCF Večina v uredništvu je končala igro GTA:Vice City, pa ni zaradi tega še nihče postal tat torbic starih ženičk ali kaj podobnega. Seveda pa s tem ne mislimo, da bi bilo treba otroka vzpodbujati k igranju takšnih iger. Smo mnenja, da je tudi nasilje otroku mogoče razložiti na tak način, da ga bo razumel in bo znal reagirati, ko se bo kdaj z njim srečal sam.

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

神之卡

Equip to Conquer

Izkusite igre takšne, kot morajo biti...

WinFast GeForce 6 serija :
Podpira AGP8X in PCI Express In
Polna podpora DirectX™ 9.0 Shader Model 3.0 in OpenGL™ 1.5
nView Multi-Display tehnologija in HDTV podpora
NVIDIA SLI Multi-GPU združljiva
Intellisample 3.0 tehnologija
Leadtek Ultra Cooling System

SLI: samo PCI Express GeForce 6800Ultra,6800GT in 6600GT
GDDR3: samo GeForce 6800Ultra,6800GT in 6600GT
HDTV: samo GeForce 6600GT,6600

WinFast PX6600 GT TDH
WinFast PX6600 TD
WinFast PX360 TD

AGP8X

WinFast A400 Ultra TDH
WinFast A400GT TDH
WinFast A400 TDH

Priložene polne verzije iger

Nagrade

odajna mesta JAE Kolosej Maribor (02) 2521264, JAE Kolosej Celje (03) 4911777, JAE Novo mesto (07) 3316370 MLACOM d.o.o (01) 5008775 DAR d.o.o (01) 7216634
IAC d.o.o (05) 3333555, ULTRA IMPEX d.o.o. (02) 8431656, PIKANET d.o.o (02) 5348220, SEBANET d.o.o (03) 4909150, RICH COMPUTERS (07) 3066850
ovine Power Plus, Power Plus Maribor, Power Plus Celje, Power Plus Ljubljana, Janus Trade Celje 03/42-55-080, Janus Trade Jesenice 04/58-33-870
nus Trade Ravne 02/87-50-190, Janus Trade Krško 07/48-80-890, Janus Trade Kranj 04/20-15-850, Janus Trade Lesce 04/53-20-155
us Trade M. Sobota 02/53-03-830, Janus Trade Radovljica 04/53-20-150, Trgovine BOF, Harvey Norman

www.leadtek.com.tw

Vsebina diska

Spet se srečamo v rubriki, kjer vam podarjamo stvari.

da ste prislalomirali do te strani, ste gotovo morali že nekajkrat treščiti ob oznanilo tokratnega presenečenja. Če niste, pa dajte zdaj, samo nekaj centimetrov proti desni. PCFormat vam bo odslej vsak mesec kot prva računalniška revija v Sloveniji dostavil pred vrata dvostranski DVD s kar 9,4Gb celotnih programov, najnovejših preizkusnih različic programov, demo iger, filmčkov iz iger, modifikacij iger in še česa! Ja, devet celih štiri giga.

Ta mesec bo glasbeno-nogometno obarvan. Na disku boste našli mali milijon celotnih in preizkusnih programov za obdelavo zvoka in ustvarjanje lastne glasbe. Da boste lažje našli pot do svojega prvega platinastega albuma, pa vam bosta pomagala gromozanska brezplačna zbirka zvokov Platinum Loops in štiristranski vodič, ki se začenja na strani 82. Nad igrami boste najbolj navdušeni ljubitelji nogometa – kako vam zvenijo *Pro Evolution Soccer 4, Club Football 2005* in *Football Manager 2005*? Ni slabo, kajne? Slednjega boste z našo preizkusno različico lahko igrali kar polovico sezone. In vsega sploh še slišali niste... **pisma@pcformatslo.net**

DVD 9,4Gb

Demo igre

Need for Speed Underground 2

Na disku: DVD

Electronic Arts je izdal težko pričakovan igralni demo za Need for Speed Underground 2, v katerem lahko preizkusite prihajajočo simulacijo dirkanja iz studia Black Box. Ta zajeten demo vključuje steze Downhill in Circuit v Free Roam ter Quick Specialty Shop, na voljo pa je vozilo Nissan 350Z.

Medal of Honor Pacific Assault

Na disku: DVD

Medal of Honor Pacific Assaultvas bo postavil v vlogo vojaka v drugi svetovni vojni na Pacifiku. Kot marinec Tommy Conlin morate preživeti katastrofalen napad na Pearl Harbor in se nato pridružiti zaveznikom, da bi uničili japonsko krvavo napredovanje v Pacifiku. Demo različica je velika 550Mb.

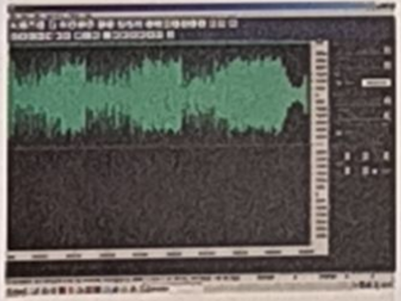
PLUS!

Pro Evolution Soccer 4, Football Manager 2005, Alexander, Evil Genius, Prince of Persia: Warrior Within, Ghost Recon 2, Silent Hunter III, Vampire: the Masquerade – Bloodlines, Splinter Cell: Chaos Theory, Tony Hawk's Underground 2...

Celotna programa

Dexster 1.0

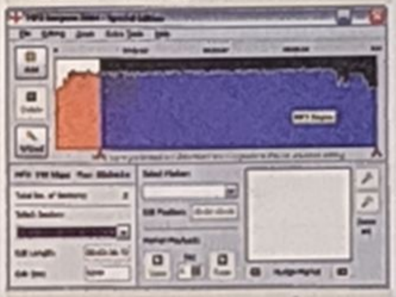
Na disku: DVD in CD



Pretvarjajte, obdelujte in se poigravajte z vašimi datotekami MP3 in WAV s pomočjo tega programa. Tovrstni programi znajo biti zastrašujoče kompleksni, zlasti če ne poznate terminologije, Dexster pa zna odlično združiti ogromno količino funkcij s preprostostjo, tako da ga bodo z lahkoto uporabljali tudi začetniki.

Mozart 4.1

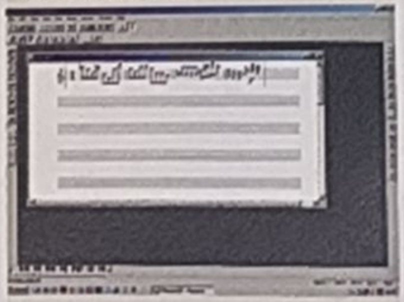
Na disku: DVD in CD



Z Mozartom boste lahko vnašali note na notno črtovje z veliko lahkoto, svojo mojstrovino pa boste lahko videli, slišali, preoblikovali in nato natisnili v obliki, ki jo bodo prepoznali vsi glasbeniki. Mozartovo vgrajeno prepoznavanje glasbene sintakse omogoča hitro zapisovanje glasbe tako začetnikom, kot poznavalcem.

MP3 Surgeon 2004

Na disku: DVD in CD

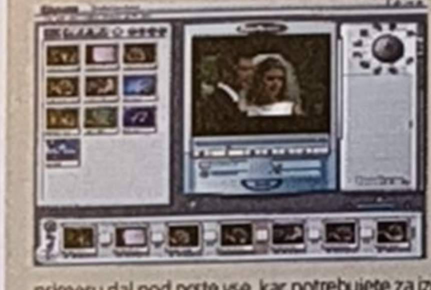


MP3 Surgeon 2004 Pro je urejevalnik datotek MP3, ki vam omogoča poljubno rezanje in združevanje zvočnih datotek v tem formatu – nanašajte zvočne prehode ali pa nastavite vaši celotni glasbeni zbirki enako jakost. Program vam omogoča tudi pretvarjanje iz MP3 v WAV in še marsikaj drugega.

Preizkusna programa

PowerDirector 3.0

Na disku: DVD in CD



Ustvarjanje privlačnih filmov ni bilo še nikoli preprostejše! Če ste začetnik ali pa se na montažo video posnetkov že spoznate – PowerDirector 3 vam bo v vsakem primeru dal pod prste vse, kar potrebujete za izdelavo in izboljšavo doma posnetih filmov. Tretja različica se ponaša z izboljšanim vmesnikom, izboljšanimi orodji in tehnologijo, ki vam bo prihranila čas in dvignila kvaliteto filmov na nov nivo. Resnično lepo zaokrožena rešitev!

3DMark05

Na disku: DVD

3DMark05 je osredotočen na merjenje zmogljivosti 3D strojne opreme, združljive z DirectX 9, zato uporablja tehnologijo najnovejše generacije računalniških iger. Prejšnje različice 3DMarka so bile ponavadi izdane ob izidu novih različic DirectX in s predstavitvijo novih generacij strojne opreme. Tako so bile doslej dokaj omejene pri izkoriščanju vseh možnosti nove strojne opreme. Za sprehod skozi lastnosti tega odličnega programa poglejte na stran 88.

PCFormat nagrajuje

NAGRADNO SMS GLASOVANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju** za **TV kartico Leadtek WinFast DV 2000**. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj velecenjeni glas. Če želite denimo glasovati za Rome: Total War, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Evil Genius

1.Doom 3, 2.Far Cry, 3.Rome: Total War, 4.Call of Duty, 5.GTA: Vice City, 6.NFS: Underground 2, 7.Half-Life 2, 8.The Sims 2, 9.Pro Evolution Soccer, 10.Colin McRae 2005, 11.NBA Live 2005, 12.FIFA 2005, 13.Football Manager 2005, 14.Knights of the Old Republic, 15.Counter-Strike: Source

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik **TV kartice WinFast DV200** in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2–4 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali. Nagradna igra bo potekala od 1. do 24. decembra.

→ POŠLJITE SMS
→ GLASUJTE ZA IGRO
→ ZMAGAJTE!

PCFormat podarja TV kartico **Leadtek WinFast DV2000**

S TV kartico Leadtek Winfast DV2000 boste lahko pretvorili vaš računalnik v televizor, videorekorder ali radio. Hkrati pa bo vse to povezovala visoka tehnologija, ob kateri vam bodo zašibila kolena. In če do tega res pride, se boste lahko brez skrbi zleknili v kavč in prijeli v roke daljinski upravljalec DV2000, ter si stvar pogledali v miru.

Multimedia
WinFast
DV2000
Leadtek

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

+100 POSEBNIH DARIL BREZ ŽREBANJA!

Če ste v svojem izvodu revije PCFormat dobili poseben kuponček s PCFormatovo oznako in opisom nagrade, pošljite kuponček na naš naslov in v najkrajšem mogočem času boste nagrado prejeli po pošti.

Računalniške igre, torbe za notesnike, žoge, naročnine, polnilci za baterije, oblačila in še veliko več Božičku so pomagala podjetja Alterna Intertrade, Colby in VideoToP. Vsem se najlepše zahvaljujemo.

NAGRAJENCA PREJŠNJEGA MESECA

TV kartici Leadtek WinFast PVR2000 sta si z oddajo PCFormatovega nagradnega kupona ta mesec prislužila **TADEJ LOZAR, Kamnje 10/a, Dobravlje in NATAŠA SLAVINEC, Glavarjeva 8, Ljubljana.**

Iskreno vama čestitamo. Oba srečna nagrajenca bosta prejela svoji nagradi po pošti.

Opremljeni

Strojna oprema na našem seznamu najbolj zaželenih.

XC cube
aopen

EX915 ponuja najnovejše Intelove tehnologije v majhnem paketku, vključno z grafično kartico PCI Express in naborom 915G.

Ustvarjen za hitrost. Mrežasta sprednja stranica je očitno zasnovana kot prevrtana stopalka za plin v dirkalnem avtomobilu.

Na sprednji strani je polno priključkov, vključno z optičnim avdio izhodom, izhodom za slušalke in mikrofon, dvojimi vrati USB in dvojimi vrati FireWire.

Sistem barebone

AOpen XC Cube EX915

Cena ok. 80.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.aopen.com

Če ste mislili, da je bil Intelov Pentium 4 v okusu Prescott prevroče sorte za manjše PC-je, ima AOpen novico za vas. Najnovejši izdelek namreč podpira omenjeni procesor, in sicer do frekvence 4GHz. Dokler pa je celo 3,6GHz P4 bolj zmuzljive sorte in se trmasto upira, da bi se pojavil v redni prodaji, lahko samo ugibamo, kdaj bo Intel izdal še hitrejšo pošast. Dokler pa čakamo na nove procesorje, se lahko ta AOpnov malček pohvali tudi s PCI Express, zahvaljujoč Intelovemu naboru 915G (vključno z režo 16x) ter Intelovim zvočnim čipom High Definition Audio in vmesnikom S-ATA.

Namizni PC

Sony Desktop VGC-M1→

Cena ok. 340.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sonystyle.com

Če ste, tako kot mi, do grla siti tega, da si Apple čisto vsakič pribori tono nagrad za najlepše namizne računalnike, boste hvaležni Sonyju, da se je odločil tekmovati s prevzetnimi Američani. Japonski gigant je predstavil najnovejšega monica iMacov, sistem vsega v enem, ki se je na zabavi odločil prikazati v elegantni črnini, namesto Applovega postavljanja v belem. Na seznamu dobrih stvari je celo 15,4-palčni monitor X-black, ki je sicer manjši, kot bi si želeli, a še vedno obljublja kristalno čisto sliko. Računalnik je tudi multimedijsko bogat, med možnostmi pa so tudi zapisovalni DVD, TV kartica in integriran nizkotonec. Dobro.

Mobilni sistem

OQO →

Cena Še ni znana Na voljo 2005 Na spletu www.oqo.com

Celo nejeverni Tomaži, ki še danes trdijo, da so celo dlančniki nekoliko napačno poimenovani, bodo morali priznati, da je to prava stvar. Znotraj OQO-jevega 5 x 3-palčnega ohišja iz kovinske zlitine namreč bije srce pravega namiznega računalnika. Procesno moč zagotavlja 1GHz Transmetin procesor, kateremu dela podporo kar 256Mb pomnilnika DDR. Pod premičnim transreflektivnim zaslonom z ločljivostjo 800 x 480 se skrivata tipkovnica QWERTY in sledna ploščica s pripadajočimi gumbi. Povezljiv je preko USB ali FireWire, poseben kabel pa ponuja še izhod VGA do ločljivosti 1.280 x 1.024.

Digitalni fotoaparat

Canon IXUS 40 ←

Cena ok. 110.000 SIT Na voljo Zdaj Na spletu www.canon.com

Tradicionalna oblika IXUS-a Canona ni ustavila, da ne bi iz znanega fotoaparata iztrgal zadnjo stran starega modela 400 s 3x optičnim zoomom in štirimi megapiksli ter začel znova. Novost je izbira pomnilniških kartic SD namesto CF, fotoaparat pa je celo nekoliko shujšal. Zdaj je precej tanjši, a ima večji zaslon, ki v diagonalo meri cela dva palca. Ne vemo pa še, če je fotoaparat tudi toliko boljši, saj je videti, da je krmiljenje težavnejše kot pri predhodniku. Obstaja celo nov model IXUS 30, ki je podoben modelu 40, le da ima 3,2 megapiksla in stane okoli 85 tisočakov. IXUS 500 je še vedno na voljo.

TV kartica

Twinhan MagicBox →

Cena ok. 31.000 Na voljo Zdaj Na spletu www.twinhan.com

Gledanje televizijskega programa na računalniku ni več novost, a vseeno ni idealna rešitev, če si resnično želite postaviti PC "v osrčje digitalnega doma". Danes je vse več sistemov z monitorji LCD, kar pomeni, da je izkušnja med gledanjem zatikajočega se TV programa še toliko bolj neužitna. Tak sprejem se z nepopustljivim LCD-jem razume prav toliko, kot George W. Bush z Osamo bin Ladnom. Tisto, kar potrebujete, je kristalno čist digitalni signal. Kar potrebujete, je torej digitalna TV kartica USB2. MagicBox se zna spoprijeti tako s formatom 4:3, kot tudi s 16:9, priložena pa je programska oprema za snemanje signala v komponentam prijazen video format MPEG2.

VisionDTV MagicBox
Digital TV USB Box

Prenosni medijski predvajalnik

Pace PVR2Go ←

Cena od 110.000 naprej Na voljo Junij 2005 Na spletu www.pacemicro.com

Ker se naši poštni nabiralniki kar šibijo od obvestil od izdajah prenosnih video predvajalnikov, bo samo izvirna ideja tista, ki bo lahko ubežala okroglemu predalniku za arhiviranje pod urednikovo mizo. Ta majhna pošast se post-avlja z izjavo, da gre za prvi prenosni predvajalnik, ki bo podpiral plačljive TV programe. Če vas zanima, kako bo Pacu to uspelo, ne pozabite, da gre za enega največjih proizvajalcev multimedijske opreme na svetu. Na papirju je videti, da bo PVR2Go s 5-palčnim širokozaslonskim in 40Gb trdega diska, podpira dekodiranje videa MPEG2 in 4, pravi tekmec za Windows PMC. Skrbi pa nas, ker Pace noče ničesar povedati o avtonomiji predvajalnika.

Grafična kartica

ATI Radeon X800 All-in-Wonder →

Cena od. 120.000 SIT naprej Na voljo Zdaj Na spletu www.ati.com

ATI-jeve multimedijske kartice All-in-Wonder so že od nekdaj najboljša izbira za vse, ki si želijo popolno video rešitev za PC. Kanadčani se vsekakor ne pustijo prehiteti, zato so predstavili tudi najnovejši model, zasnovan na seriji X800. Skupaj z najnovejšimi 3D zmogljivostmi se na kartici bohoti silicijev, namesto starega analognega sprejemnika TV in radijskega signala, podpira pa celo SCART preko vmesnika, na katerem so vsi video priključki, ki jih boste kadarkoli potrebovali. Še bolj impresivna pa je odlična podpora za HDTV. No, bila bi, če bi bilo predvajanje HDTV že na voljo pri nas.

PRIHAJA

Mi smo vam prvi povedali.

IZID:ZDAJ

Hlajenje

Scythe NCU-2000 P4/ AMD Fanless

Ok. 15.500 SIT

Pri *PCF* smo nepopravljivi zasvojenci s hitrostjo. Vsekakor pa moramo priznati, da naš smisel za humor popolnoma odpove, ko je govora o prekomernem hrupu, vročini in velikanski porabi računalniških komponent. Na voljo je kar nekaj rešitev za hlajenje, le da je večina teh rešitev božjastno draga. Kapo dol torej za ta Scythov cenovno dostopen hladilnik brez ventilatorja. Zasnovan je tako, da v drobovju skriva dovolj goste kovine in serijo lističev za odvajanje toplote, da so lahko tako Athloni 64, kot tudi še bolj vroči procesorji P4 lepo hladni, in sicer brez glasnih ventilatorjev.

www.quietpc.com

IZID:ZDAJ

Vhodna naprava

Logitech MediaPlay Cordless Mouse

Ok. 14.000 SIT

Dejstvo: na svetu je ni bilo boljše miške od brezžične optične Logitech MX700 – dokler ni prišel Logitech MX1000, brezžična laserska miška, ki se je na dolžnost javila pred dvema mesecema in pometla s konkurenco. Media Play se mogoče res ne more primerjati z omenjenima modeloma, ko je govora o igrah, a ga Logitech sploh ni zasnoval v take namene. V bistvu gre bolj za kombinacijo daljinskega krmilnika za PC in miške v eni sami napravi. Na vrhu miške so medijske krmilne tipke – podobno kot na predvajalniku MP3 – s katerimi lahko upravljate s slikami, filmi in glasbo.

www.logitech.com

novice

NAJPOMEMBNEJŠE STVARI, KIJIH MORATE VEDETI

6 NASVETOV

...da bo mesec hitreje minil.

1 **Moda se ne začne in konča v vaši omari. Zakaj ne bi v tkanino zavili še vašega računalnika?** http://guides.pimprig.com/modding/fantazmic2s_fabric_mod_how-to.php

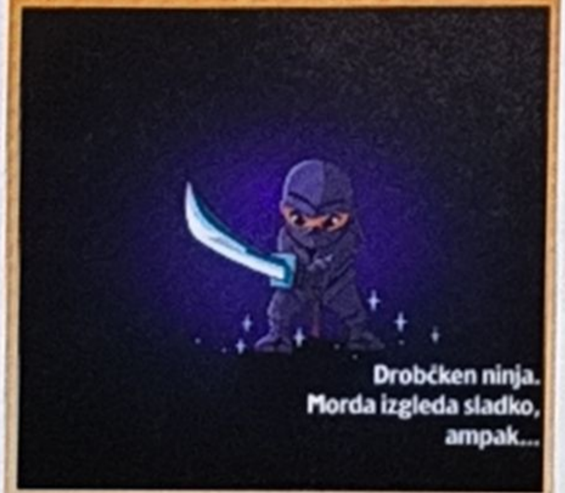
2 **Zapravljajte čas tako doma kot v službi in igrajte igre s svojimi prijatelji z MSN-ja:** www.mess.be/msngames.htm

3 **Če boste imeli po ogledu teh animacij nekaj dni težave s spanjem in dojemanjem okolice, se ne čudite:** www.newgrounds.com/collections/saladfingers.html

4 **Podoživite dneve konzole MegaDrive s to igralno palico s šestimi vgrajenimi igrami – priključite in igrajte:** www.gadgetastic.co.uk/gadget-2019.html

5 **Poženite svoj novi procesor P4 do 6GHz in čez z veliko posodo tekočega dušika:** www.akiba-pc.com/news.php

6 **Prisekljajte se skozi 2D horde s svojo lastnim meter visokim ninjo:** www.miniclip.com/ninja2.htm



Drobčken ninja. Morda izgleda sladko, ampak...

Search
G
gle
Advanced Image Search
Preferences
Language Search Help

Tajni projekt GBrowser?

Po spletu krožijo govorice, da želi Google upleniti največji skalp računalniške industrije.

Res je, vedno bolj glasno se šušlja, da se je nekoč prijazni gigant usmeril na največjo tarčo računalniške industrije, Microsoft, in bo v kratkem izdal svoj lastni spletni brskalnik. Pri Googlu so bili zadnje čase grozno zaposleni z najemanjem velikih strokovnjakov s tega področja, kot sta Adam Bosworth, ki je prej delal na Internet Explorerju, in Joe Beda, ki je Microsoftu pomagal razviti grafični vmesnik za Longhorn.

Samo razmislite: Google ima že zdaj svojo orodno vrstico. In sistem spletne pošte. Poleg tega je lastnik tako nekdanjega deja.com, zdaj Google Groups, kot tudi Bloggerja. Povsem logično bi bilo, da bi bili pri Googlu zainteresirani za razvoj aplikacije, ki bi vse te različne storitve združila pod eno streho.

Je pa res, da bi čas za razvoj brskalnika odžrl zaposlenim pri Googlu dosti časa.Obstajajo špekulacije, da se Google ne bo spustil v razvoj čisto lastne temelje, ampak se bo povezal z razvijalci vedno bolj popularnega brskalnika Mozilla. Zadnja inkarnacija Firefoxa se je izkazala za strašno popularno pri uporabnikih, ki so se naveličali neskončnega števila varnostnih lukenj v IE in je bila sneta s spleta kar milijonkrat v samo 100 urah po prvi objavi.

Poznavalec scene in blogger, Jason Kottke (www.kottke.org), pravi, da "glede na to, da Google na veliko investira v aplikacije JavaScript, kot sta Gmail in Blogger... bi lahko uporabil vso svoje znanje JavaScripta za izdelavo aplikacij za Mozillo. Vgrajen sistem za blog, orodja za Gmail in orodja za iskanje."

Google dela tudi na sistemu osebnega iskanja, znanem pod imenom Puffin, ki bi ga z lahkoto povezali z brskalnikom. Ta naj bi se po predvidevanjih imenoval GBrowser, kar bi se skladalo z imenom vedno popularnejšega Gmaila. Še več, naslov www.gbrowser.com je Google že registriral. To bi lahko pomenilo težave za nekega Andreasa Schwarza, ki je izdelal program za brskanje po slikah za Applove računalnike, ki nosi enako ime.

Glede na Googlovo vseprisotnost ni nenavadno, da si je podjetje že nakopalo za vrat številne nezadovoljneže. Številne uporabnike storitve Gmail skrbi varnost sistema poglejte na www.gmail-is-too-creepy.com. Obstaja možnost, da bo podobno zmrdovanje spremljalo tudi velikanov izid spletnega brskalnika?

acer Aspire 1413LC
Procesor Intel® Celeron® M 340 1.5GHz
15.0" XGA zaslon
Spomin 256MB DDR333
40GB HDD (4200rpm);
integr. Intel® Extreme Graphics 2/64Mb
Audio sistem z vgrajenima zvočnikoma
DVD/CDRW optični pogon
Brezžična mrežna povezava
3 x USB 2.0, FireWire, S-Video Out, Ir
56Kbps modem / LAN 10/100
Microsoft® Windows® XP Home
Garancija: 12 mesecev
234.740 SIT *cena z DDV
TrendNET d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, Tel. 03 5863 033, Fax 03 5861 970, e-mail: prodaja@trendnet.si, www.trendnet.si

acer TravelMate 4502LCi
Procesor Intel® Pentium® M 725 1.6 GHz
15.0" XGA TFT zaslon
Spomin 2 x 256MB DDR333
40GB HDD
56Kbps modem / LAN 10/100
ATI MOBILITY™ RADEON™ 9700
DVD / CDRW optični pogon
Brezžična mrežna povezava
Intel® PRO/Wireless 2200BG
S-video/TV-out
Li-Ion baterija
Teža: 2.91kg
Microsoft® Windows® XP Professional
Garancija: 12 mesecev
370.000 SIT *cena z DDV
TrendNET d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, Tel. 03 5863 033, Fax 03 5861 970, e-mail: prodaja@trendnet.si, www.trendnet.si

Či-Či bo brezžičen

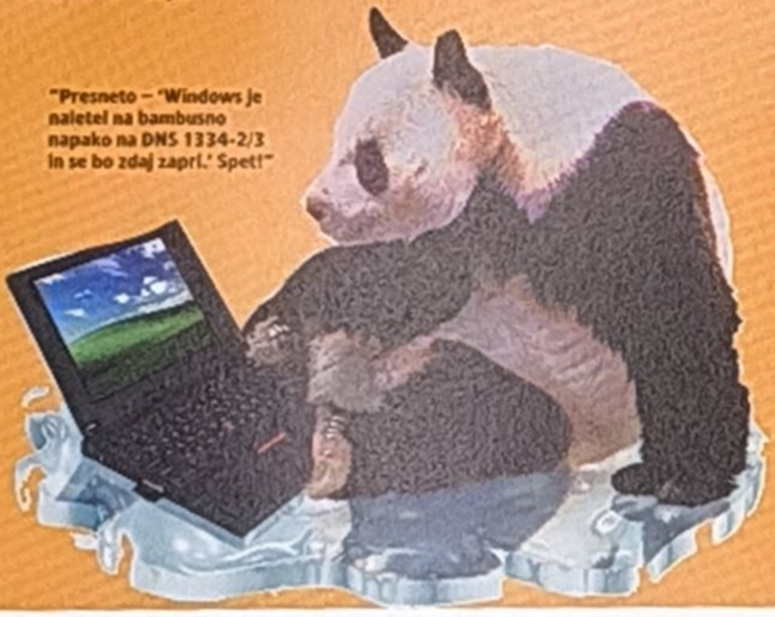
Kako brezžična omrežja rešujejo pande

Rezervat na Kitajskem je pozdravil brezžično revolucijo, da lahko bolje skrbi za približno 300 odraslih velikih pand, ki predstavljajo 20 odstotkov celotne svetovne populacije teh medvedov.

Dokler se Intel ni spomnil ponuditi pomoči pri postavljanju omrežja v rezervatu Wolong, so si lahko zaposleni izmenjevali informacije o zdravju in aktivnosti pand samo tako, da so se z disketami sprehajali med računalniki.

Skrivanje v bambusu z beležko in svinčnikom verjetno tudi ni bilo ravno zabavno, zdaj pa omrežje 802.11b, ki povezuje sistem za video nadzor s širokopasovno povezanimi PC-ji po vsem rezervatu, omogoča zaposlenim, da vidijo, če kakšna panda kiha ali če je kak g. Panda končno uspel očarati gdč. Pando.

V Wolongu pravijo, da je možnost za preživetje mladičev veliko večja, zahvaljujoč brezžičnim signalom, ki pošiljajo podatke po rezervatu – upajmo je, da se pande ne bodo naučile uporabljati mikrovalovnih pečic, s katerimi bi lahko sesuvale omrežje.



"Presneto – 'Windows je naletel na bambusno napako na DNS 1334-2/3 in se bo zdaj zaprl.' Spet!"

Sveta krava!

V bližnji prihodnosti bodo kmetje svoje črede varovali z navideznimi ograjami.

Namesto ograjevanja cele države, da bi obdržali velikanske črede ameriškega goveda, so se glavce, ki raziskujejo brezžična omrežja, spomnile, da bi lahko ograje preprosto vgradili v krave. Teorija je taka, da bi imela zablodela krava okoli vratu (ali v ušesu) senzor, ki bi zaznal nevidno ograde in obrnil žival nazaj proti čredi. Kako? Na primer s kakšnim glasnim zvokom, kot je rjovenje tigra, ali z blagim električnim šokom. Pri reviji New Scientist so zapisali, da pri ameriškem ministrstvu za kmetijstvo menijo, da se krave najbolje odzivajo na kombinacijo šokov in zvokov, ki bi se lahko ojačali, če se žival še bolj približa meji. V ZDA se podoben sistem že uporablja za pse, ki živijo znotraj nevidnih ograd, največji izziv pa je, kako omogočiti premikanje teh ograd, ko je to potrebno, da bi lahko govedo zganjali, kamor bi želeli. To bo še posebej težko izvesti na večjih pašnih področjih, morebiten odgovor pa so Wi-Fi postaje pri napajališčih ali v bližini pašnikov. Zack Butler iz Dartmouth Colledga (Hanover, New Hampshire) upa, da bo mogoče ovratnice opremiti z dodatnimi detektorji, ki bi operaterjem v bazi lahko dajali informacije še o zdravstvenem stanju živali.

www.newscientist.com

Kavboji bodo na račun novih tehnologij prehodili veliko krajše razdalje.

Razmerje med zmogljivostjo
in ceno ni splet naključij!

HP priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

PRENOSNI RAČUNALNIK HP COMPAQ nx9105

cena: 223.725,00 SIT*
(cena z DDV: 268.470,00 SIT)*

- **Procesor AMD mobile Athlon 2800+**
- **Prednaložen Microsoft® Windows® XP Pro SLO**
- Pomnilnik 256 MB, DDR 333 MHz - razširljivo do 2 GB
- 40 GB SMART ATA HDD, 4200 rpm
- Pogon (combo) DVD/CD-RW vgrajen
- Grafični vmesnik NVIDIA GeForce4 420, 32 MB
- Zaslon 15,0'' TFT, 1024 x 768 XGA
- Integriran modem Mini PCI 56K v.92 in mrežni vmesnik 10/100
- Integriran vmesnik 802.11g WLAN
- Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika JBL Pro
- 8-celična baterija Lithium-Ion
- Vmesniki: 3x USB 2.0, 1 x paralelni, VGA, 2 x Audio, S-Video TV-out, 1x PC Card Type I/II,Port Replicator, Firewire 1394, IR, Media Reader
- Dimenzije: 28,4 x 5,0 x 36,2 cm
- Teža: 3,5 kg
- Garancija 1 leto

*cena je priporočena

invent

KLIKNITE **www.hp.com/si/psg**
POKLIČITE **080 17 30**
OBIŠČITE **www.hp.com/si/partnerji**

© 2004 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Slike so simbolične. Cene so priporočene. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Distribucija: www.avtera.si, www.diss.si. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

Iskanje skritega zaklada

Tokrat vam predstavljamo pet vodilnih internetnih iskalnikov, da vam ne bo treba iskati

Kaj je?	Prednosti	Pomanjkljivosti	Ocena
Google **www.google.com** Najbolj popularen iskalnik na svetu. Za iskalnike je Google to, kar je Hansaplast za obliže.	Stalna želja po inovacijah nam je blazno všeč, zabavni dodatki, kot je kalkulator, pa nam ogrejejo srca. Je hiter, natančen in enostaven za uporabo.	Zgrešil je nekaj strani, ki jih je AltaVista našla, pa tudi oglasne pasice, ki se pojavljajo vse povprek, so lahko začetek njegovega konca.	5/5
Alta Vista **www.altavista.com** Iskalnik stare šole. AltaVista se je poskušala razširiti preveč in prehitro. Zdaj se vrača h koreninam.	Presenetila nas je, ko je med našimi testnimi iskanji nekajkrat celo posekala Google. Vmesnik deluje in vtičnik Bablefish je še vedno blazno zabaven.	Ko se je otresla nepotrebne navlake preteklih let, deluje nekoliko oskubljeno, a se očitno trudi, da bi si pridobila kos Googlove slastne pogače.	4/5
Lycos **www.lycos.com** Še en iskalnik iz časov pred Googlom, ki se trudi, da bi se prikupil "skupnostim" na spletu.	Lycos se je pokazal kot pogojno uporabna alternativa, saj je pokazal čisto drugačne rezultate iskanja na testu kot ostali iskalniki.	Kičasto nabasana glavna stran je zmedena in grda, še huje pa je, da se rezultati utapljajo v še več sponzoriranih oglasih kot vsi drugi.	2/5
Dogpile **www.dogpile.com** "Novovalovski" meta-iskalnik, ki išče rezultate iz različnih drugih iskalnikov.	Zbiranje rezultatov drugje je očiten poskus, da bi pomagali uporabnikom. Omogoča razdeljevanje rezultatov glede na iskalnik ali pa sam izbere najprimernejše.	Kljub velikim obljubam, mu ni uspelo pravilno ločiti rezultatov, ki jih je našel na drugih iskalnikih. Na koncu se je izkazalo, da je bolje uporabljati tistega, ki vam najbolje služi.	4/5
Gigablast **www.gigablast.com** Novinec med iskalniki. Pravkar je začel predstavljati nove funkcije, kot je na primer odgovarjanje na vprašanja.	V bistvu je čisto simpatičen in ga je veliko enostavneje uporabljati kot večino drugih iskalnikov. Samo išče in pri tem ne ponuja nobenih oglasov.	Žal pa ne najde ničesar uporabnega. Pogorel je pri vseh iskanjih in bo očitno moral pojesti kar nekaj žgancev, in popiti veliko mlekca da bo postal uporaben.	1/5
Ice Rocket **www.icerocket.com** Ta meta-iskalnik bi naj bil nova vroča stvar in se očitno namerava spopasti celo z mogočnim Googlom.	"Result Snapshot", pomanjšana sličica najdene strani v formatu JPG, je odlična ideja, pravkar pa je postal tudi prvi iskalnik, ki zna iskati po RSS.	Meta-iskanje pomeni, da ne bo našel ničesar, česar ne bodo našli drugi iskalniki. Usmerja se bolj na komercialne uporabnike kot na občasne brskalce.	4/5

SKLEP

Še vedno ni iskalnika, ki bi si priboril prestol. Google ostaja najboljši, kar zadeva kvaliteto iskanja in zabavne dodatke, ki niso nadležni. AltaVista se je presenetljivo dobro izkazala, Ice Rocket pa je dokazal, da je na spletu še vedno dovolj prostora za novince. Medtem ko se Google in Microsoft vedno bolj zaljubljeno spogledujeta, se splača spremljati iskalnike, kot je Ice Rocket.

KONAMI
Najboljši
nogomet
za PC
Pekel ali zmaga
vse je odvisno od tebe
PRO EVOLUTION SOCCER 4
Distribucija in prodaja
VideoToP
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
XBOX LIVE
PC DVD ROM
www.konami-europe.com

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

(C)2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo JFA (C) 1996 JFA (C) 2002 JFA.MAX (C) 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION (C) 2002 JFA.MAX KFA (C) 2001 Korea Football Association. Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data. FIFPro: the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. adidas: adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with permission. Club teams: officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o Segunda Division, Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Konami: KONAMI (R) and PRO EVOLUTION SOCCER TM are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. (C) Rules (C) 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo.

Več virusov? Več groženj?
Potrebujete več zaščite

Za borbo proti neznanim virusom potrebujete okrepitev **vaše protivirusne zaščite**!

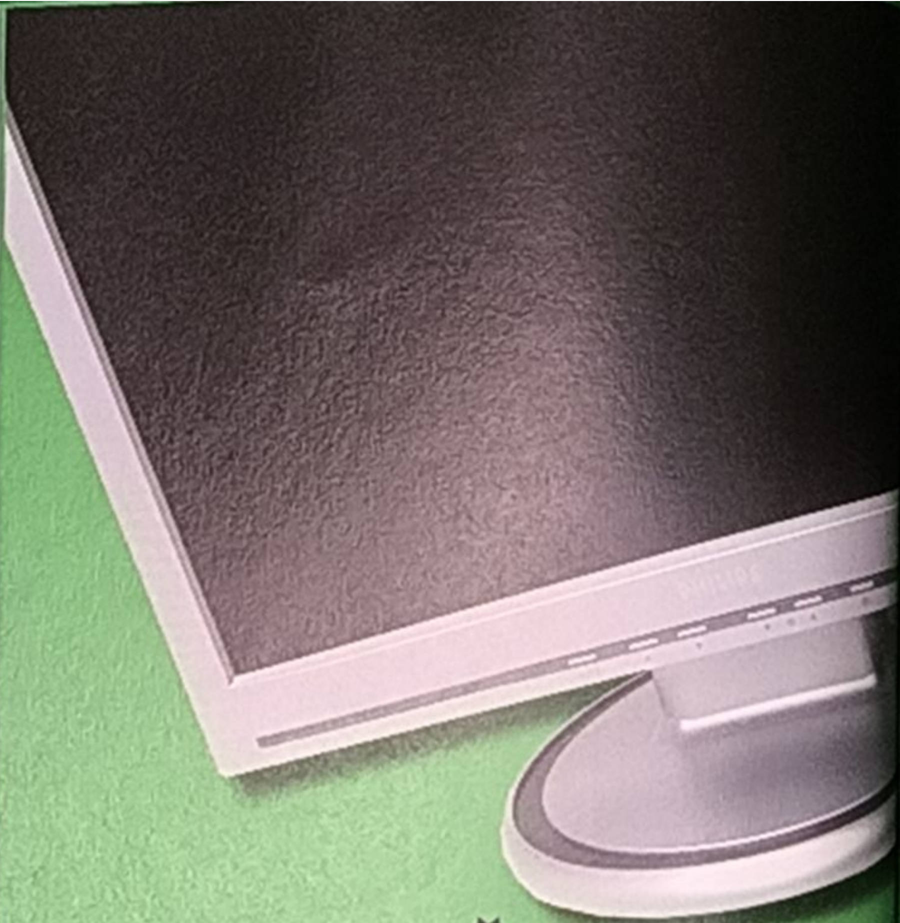
Nova, ekskluzivna **Panda Software TruPrevent** tehnologija učinkovito blokira napade neznanih virusov in vsiljivcev.

TRUPREVENT TECHNOLOGIES
Kompatibilen z vašim obstoječim antivirusom
Najbolj inteligentne tehnologije za borbo proti neznanim virusom in vsiljivcem

NOVO 2005

VRHUNSKA PROTIVIRUSNA ZAŠČITA

Ribera d.o.o., 07/30-45-806;
res@ribera.si; www.ribera.si
panda TruPrevent Personal 2005
Additional protection against unknown viruses and intruders
NEW
panda Titanium 2005 antivirus
Maximum protection against all types of viruses
NEW
panda PLATINUM 2005 Internet Security
Maximum protection against viruses, hackers and other threats
NEW
Panda Software



19-PALČNI MONITORJI LCD

Če nameravate investirati goro denarja v kakšno komponento, vas prosimo, naj bo to monitor.

Monitor je v bistvu eden najpomembnejših kosov računalniške opreme. če imate še takopredpotopen računalnik in grafično kartico, ki bi najraje kar razpadla že med igranjem *Pac-Mana*, vam bo oboje le malo koristilo, če si ne boste tega istega *Pac-Mana* mogli nekje ogledati.

Res pa je tudi, da je monitor ena najpomembnejših komponent, ko razmišljamo o morebitnih negativnih vplivih na zdravje. Pri *PCF* smo vsi po vrsti mnenja, da so oči preveč dragocene, da bi si lahko privoščili nakup nekvalitetnega monitorja. Sicer pa z nadgradnjo računalnika monitorja vsekakor ni potrebno zamenjevati, tako da vam lahko dober monitor služi dolga leta, pa tudi če medtem desetkrat zamenjate računalnik. človek ni tako bogat, da bi lahko poceni kupoval, kar še posebej velja za monitor, za katerega osveščeni uporabniki računalnikov ponavadi investirajo največ denarja.

A pospravite svoj komplet za hara-kiri, dragi bralec-san, ker je vedno upanje. Cene modelov LCD vztrajno padajo, monitorji pa postajajo vse boljši, tako da lahko za solidno ceno dobite odličen izdelek.

Ljubitelji katodnih velikanov pa bi lahko že enkrat prišli k pameti, saj moderni LCD-ji veselo prebavijo vse, tako pisarniško delo, kot tudi multimedijo in igre. Monitorji so vse svetlejši in bolj kontrastni, pa tudi neprimerno manjši, tanjši in lepši.

PCF

KAKO SMO TESTIRALI

Razmetavanje oči.

Monitorje je mogoče testirati na en sam način in z enim samim instrumentom. Zagnali smo torej cel kup aplikacij, od *Photoshopa*, *InDesigna*, filmov in iger, za testiranje pa smo uporabili par zaenkrat še čisto delujočih oči, ki smo jih med prikazovanjem slik postavljali na različna mesta. Ogledali smo si, kakšna je kvaliteta slike, kakšen je vidni kot, poigrali pa smo se tudi z nastavitvami monitorjev in preverili, koliko se je potrebno namučiti, da bi dosegli idealne nastavitve. V bistvu precej enostavno, a na račun 19 palcev diagonale vidne površine kar prijetno početje.

Iiyama ProLite E-481S

Cena 159.900 SIT Na spletu www.iiyama.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

82%

Priznamo, da nas je Iiyama z monitorji LCD pošteno presenetila. Njihovi monitorji s katodno cevjo so bili namreč nekako mešan blagoslov, saj smo ugotovili, da si dva nista enaka, pa čeprav je šlo za identične modele. Z nakupom njihovega katodnega monitorja ste lahko zadeli terno ali pa so vas po dveh tednih srbeli prsti, da bi ga zabrisali skozi okno. Tekoči kristali pa Iiyami očitno neprimerno bolj ležijo, saj lahko katerikoli model, ki smo ga imeli priložnost testirati, mirno priporočimo.

Kar zadeva sliko ta model torej ni presenetil – je jasna, kontrastna in svetla. V zelo hitrih igrah se sicer ne more kosati s katodnim modelom, a vseeno nismo izgubljali živcev, niti pri igranju temnega *Dooma 3*. Vidni kot je odličen, še posebej v vodoravni smeri, v navpični pa sicer ni tako impresiven, a je še vedno soliden. Kot pri vseh ostalih monitorjih na testu nam ni bilo ravno najbolj všeč dejstvo, da monitorja ni mogoče nastavljati po višini in vrteti po navpični osi, kar pa pesti veliko večino (beri: praktično vse) monitorje v tem cenovnem razredu.

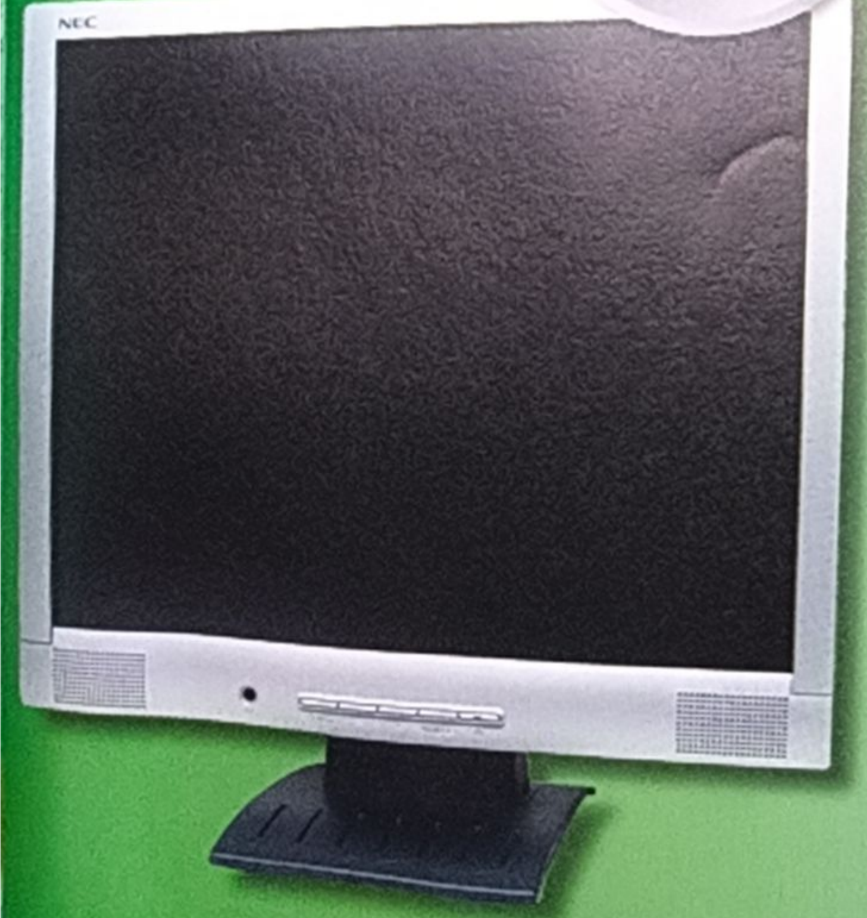
Zaslonski meniji so jasni in hitro dostopni, samodejne nastavitve pa dovolj dobre, da ni potrebe po pretiranem ročnem nastavljanju. Edino, kar smo takoj spremenili, je bila svetlost slike, ki je privzeto pri vseh monitorjih nekoliko pretirana, sploh za pisarniško delo.

Z oblikovnega vidika pa spada ta Iiyama med privlačnejše monitorje na testu, saj je črna (zaradi česar so Ivu pričele pospešeno delati žleze slinavke) in minimalistično oblikovana. Okvir je tanek, gumbi pa ploski in komaj vidni, tako da ne kazijo splošnega videza monitorja. Vgrajeni zvočniki so, kot običajno, bolj dekorativne sorte, tako da jih avdiofili ne boste želeli uporabljati, za spremljanje radia v pisarni pa se solidno obnesejo.

Vredno ogleda
PCFormat
December / 2004

NEC AccuSync LCD92VM

Cena 119.900 SIT Na spletu www.nec-mitsubishi.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27



88%

NEC-Mitsubishi, kot se glasi polno ime podjetja, odgovornega za monitorje, že vsi dobro poznamo (mimogrede – če ima kdo kak katodni model Diamondtron, ki se ga je naveličal, pa bi ga želel dati v dobrodelne namene, člani uredništva izjavljamo, da smo potrebni dobrodelnosti). Paleta njihovih izdelkov sega od cenovno ugodnih za vsako mizo, pa do božjastno dragih, ki pa znajo prikazovati več barvnih odtenkov kot marsikateri katodni model.

Na test smo dobili primerek, ki spada v prvo skupino, nižja cena pa še zdaleč ne pomeni nižje kvalitete. Žal monitor ni nastavljiv po višini ali vrtljiv po navpični osi ter ima vgrajene klasično neimpresivne zvočnike, je pa zato kvaliteta slike prav navdušila. Slika je svetla (po prvih nekaj minutah testiranja smo to seveda spremenili), jasna in kontrastna, vidni kot pa najboljši na testu – vodoravni je sicer običajen, je pa zato navpični vidni kot daleč najboljši.

Kar zadeva samo obliko, pa v uredništvu nekako nismo dosegli sporazuma. Kombinacija srebrne in črne je drugače homogeno uredništvo razbila v dva tabora. Prvi je trdil, da je monitor najlepši na testu, drugi pa, da je najgrši – kar samo dokazuje, da imajo vsake oči svojega "malarja". Kar zadeva nastavitve pa NEC ni tako navdušil kot Iiyama. Vse mogoče nastavitve seveda so, a so na Iiyami hitreje dostopne preko množice gumbov, pri NEC-u pa je potrebno precej več brskanja po zaslonskih menijih, ki resnično kličejo po konceptni prenovi. Sicer pa boste same zaslonske menije hudo redko uporabljali, saj so samodejne nastavitve na voljo s pritiskom na en sam gumb in sliko dejansko optimalno priredijo.

Philips 190S5

Cena: 123.850 SIT Na spletu: www.philips.com Testiranje omogočil: PC HAND, 01 530 08 00

85%

Philipsovi monitorji že od vsega začetka ponujajo odlično kombinacijo cene in zmogljivosti. Tudi testiran model spada med takšne monitorje. V bistvu mu ne bi mogli zameriti praktično ničesar, razen navpičnega vidnega kota, ki ni med najbolj impresivnimi.

Vrnimo se raje k najpomembnejši lastnosti monitorja, torej h kvaliteti slike. Ta je jasna in kontrastna, le tisti navpični vidni kot ji ni v ponos, saj dobi slika rožnat nadih, če jo gledate preveč zviška. Prav zato bi temu modelu prišla še kako prav možnost nastavljanja višine. Posebej nas je pa navdušil prav kontrast, ki je odličen, nad barvnim razponom pa se prav tako ne moremo pritoževati.

Z oblikovne plati je Philips požel precej odobravanja v uredništvu, saj je izjemno minimalistično oblikovan, všeč nam je pa tudi, da nima vgrajenih zvočnikov. Mogoče se bo komu to zdelo prav čudno, a smo člani uredništva vsi po vrsti avdiofili, ki posedujemo poštene zvočne kartice, kar pomeni, da tiste miniaturne vgrajene čebelice preprosto niso dovolj, v nobenem primeru pa se nam ne zdi, da tak dodatek kakorkoli upravičuje morebitno višjo ceno.

Zaslonski meniji so dobro zasnovani in dovolj intuitivni, da se ne bo nihče zlomil med iskanjem želene nastavitve, svetlost slike pa je mogoče nastavljati brez posebnega poseganja v zaslonske menije. Odzivni čas je v samem vrhu testiranih modelov, v *Doom 3* in pri ogledu filmov pa se je monitor dobro obnesel.

Na Philipsovi spletni strani smo našli celo črn model, ki nam je skoraj ukradel srca, pri prodajalcu pa nismo posebej vprašali, če je na voljo tudi pri nas (in zdaj nas pošteno pretepite ali pa sami pokličite, saj vas menda ne bo konec).

ProView PL976s

Cena: 95.990 SIT Na spletu: www.proview.net Testiranje omogočil: Chip, 03 712 12 00

78%

Dober nakup
PCFormat
December / 2004

Pri *PCF* iz nekega čudnega razloga še nismo imeli priložnosti, da bi testirali več monitorjev podjetja ProView, čeprav so na slovenskem trgu prisotni že kar nekaj časa. In ko smo si ogledali ta model, nam je bilo za zamujeno priložnost skorajda žal. Kot lahko vidite, gre za najcenejši model na tem testu, kar pomeni, da smo pričakovali, da je kvaliteta ceni primerna, pa ni bilo ravno tako.

Kvaliteta slike je dobra, čeprav vam ne priporočamo spreminjanja ločljivosti izven meja nativne, ker postane slika preprosto obupna. Poslabšanje slike pri nižanju ločljivosti je značilno za vse monitorje LCD, a je pri tem neprimerno bolj izrazito. Sicer pa je ločljivost 1.280 x 1.024 za 19-palčni monitor (to velja za čisto vse modele na tem testu) po našem mnenju včasih celo prenizka, saj bi toliko večja vidna površina lahko dovoljevala ločljivosti 1.600 x 1.200. A kaj bi tarnali, če boste pa na trgu izjemno težko našli kak monitor, ki bi jo podpiral.

Vidni kot monitorja je čisto soliden, le navpični ni ravno navdušil, saj se slika popači še prej kot pri Philipsu. Pa smo spet pri tarnanju, da monitor ne omogoča nastavljanja po višini. Tudi ta model pa ima vgrajene zvočnike, ki so seveda popolnoma neuporabni, če ste količkaj občutljivi na kvaliteto zvoka v vaši delovni sobi. Je pa zato monitor oblikovno kar privlačen, saj ima izjemno tanek okvir, kar je vsekakor prednost, če želite uporabljati več monitorjev. Če ste se zdaj namrdnili, naj vam izdamo, da je uporaba več monitorjev hudo fina zadeva, ki se je kar poslužite, če si le lahko privoščite izdatek in če imate seveda grafično kartico, ki ima dva izhoda. Pri tem vam bo v pomoč tudi možnost priklopa monitorja tako preko vrat VGA, kot tudi DVI. Gre torej za čisto privlačen izdelek, ki ima povrhu vsega tudi zelo ugodno ceno.

Izbor uredništva
PC Format
December / 2004

Sony SDM HS94P

Cena 189.990 SIT Na spletu www.sonystyle.com Testiranje omogočil CHS, 01 560 65 00

92%

Pa smo prišli tudi do manekena tokratnega testa. Verjetno se še spomnite besnih slavospevov, ki smo jih peli 17-palčnemu bratcu tega modela, kajne? Niti misliti si ne morete, kako težko je takšno zadevo dati iz rok. Kakorkoli obrnete, je ta monitor lep. Pika.

In po priključku se zabava komaj pošteno prične. Priklop je seveda omogočen preko vrat VGA in DVI, monitor pa nima vgrajenih zvočnikov, kar nam je seveda všeč. Zaslonski meniji so intuitivni, najbolj pa so nam bile pri srcu različne prednastavljene stopnje svetlosti, ki jo je seveda mogoče nastavljati tudi ročno. Višine ni mogoče nastavljati, je pa edini na testu, ki ga je mogoče zavrteti za 45 stopinj v levo in desno.

Nad kvaliteto slike se ne moremo pritoževati, je pa res, da je privzeta polna svetlost odločno preveč, tako da so barve nekoliko preveč divje. Ko smo svetlost nekoliko znižali, pa je monitor nehal dajati občutek, kot da buljimo v sonce, za kar smo mu bili hvaležni. Barvni razpon prikazane slike je osupljiv, prav tako pa se je daleč najbolje odrezal v igrah.

Hudo fina je tudi možnost uporabe monitorja na dveh računalnikih, česar se lahko poslužite, če ima monitor oba priključka. Če monitor priključite na en računalnik preko vrat VGA in na drugega preko DVI, ga lahko uporabljate z obema, preklapljate pa z enim samim gumbom. To je vsekakor dobrodošla možnost, še posebej zato, ker z uporabo preklopnikov, s katerimi ponavadi rešujemo tovrstne zadrege, pade kvaliteta signala.

Kot smo že povedali, je ta monitor poslastica za oči, je pa res, da je oblikovan tako, da si želi delovno mizo zase. Zaradi širokega okvirja je drugi monitor nekoliko preveč oddaljen od glavnega, kar ni dobro. Sicer pa – če si ga boste omislili, na mizi ne boste želeli imeti čisto ničesar več.

OD BLIZU

Nič nam ni ušlo.

Model	Iiyama ProLite E-481S	NEC AccuSync LCD92VM	Philips 190S5	ProView PL976s	Sony SDM HS94P
Diagonala	19 palcev	19 palcev	19 palcev	19 palcev	19 palcev
Nativna ločljivost	1.280 x 1.024	1.280 x 1.024	1.280 x 1.024	1.280 x 1.024	1.280 x 1.024
Odzivni čas	25ms	16ms	12ms	16ms	12ms
Velikost pike	0,294mm	0,294mm	0,294mm	0,294mm	0,294mm
Kontrastno razmerje	400:1	450:1	500:1	500:1	500:1
Svetlost	250cd/m2	200cd/m2	250cd/m2	250cd/m2	400cd/m2
Vidni kot	176 stopinj	160 stopinj	160 stopinj	160 stopinj	160 stopinj
Priključki	VGA, DVI, slušalke in mikrofon	VGA, slušalke	VGA	VGA, DVI, slušalke	VGA, DVI
Dodatno	Stereo zvočniki	Stereo zvočniki	Nič	Stereo zvočniki	Nič

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

50 NAJBOLJŠIH BOŽIČNIH NAKUPOV

Vam je lani za božič vaša ljubljena oseba podarila... plišastega medvedka? Če bi vas resnično imela rada, bi vam podarila eno izmed naslednjih stvari...

RAZKOŠJE

Sistem SLI

Cena ok. 600.000 SIT **Na spletu** www.nvidia.com

Zakaj bi imeli enega ferrarija, če lahko imate dva in se z drugim vozite, ko imate prvega že tretjič v enem mesecu na poliranju? Če ste prikimavali prejšnjemu stavku, potem sodite v skupino ljudi, ki si bo v kratkem privoščila sistem SLI in namesto enega GeForca 6800 Ultra v svoj računalnik stlačila dva hkrati. Naši testi so pokazali 60-odstotni pospešek, kar ni malo, nVidia pa za bližnjo prihodnost obljublja nabor čipov nForce 4, s pomočjo katerega boste lahko stopalko za plin pohodili še bolj do tal. Test na strani 34.

AMD
64
Athlon

Mlacom Professional Athlon 64

Cena 309.300 SIT **Na spletu** www.mlacom.si

Če ste letos prav po praznično razpoloženi pripravljeni seči v denarnico nekoliko globlje, si oglejte ta računalniški sistem, ki vam bo služil še lep čas, pa tudi zaradi izdatka verjetno ne boste ravno obubožali. Za malenkost več kot 300.000 SIT si lahko namreč omislite sistem s povsem spodobnimi specifikacijami: procesorjem Athlon 64 3400+, 512 Mb pomnilnika, 250Gb trdim diskom in grafično kartico GeForce 6800. Pa tudi izvrstni NEC-ov zapisovalnik dvoslojnih DVD-jev je zraven...

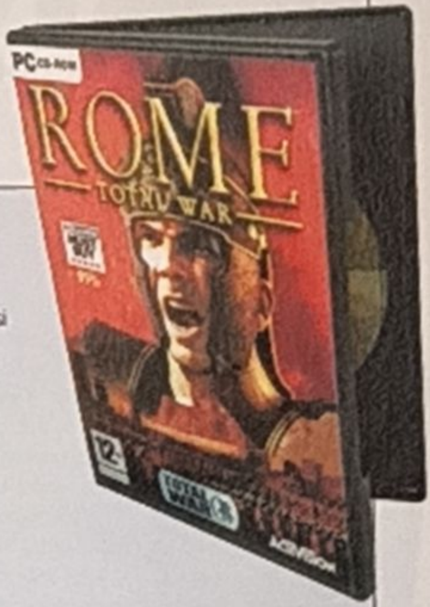
ZANJ

iPod 20GB

Cena 94 900 SIT **Na spletu** www.apple.com/ipod

Biti glavni frajer v ulici ni bila nikoli poceni zadeva. iPod, ki je prava uresničitev vseh vaših glasbenih sanj, pa si boste lahko tokrat privoščili za že skoraj razumno ceno. Brez trohice dvoma najboljši predvajalnik MP3-jev v celotnem osončju (in morda tudi izven njega) je tako z estetskega kot uporabniškega vidika vreden potokov slin, da izboljšane avtonomije in cene niti ne omenjamo. Še celo njegova slepeča belina je zadetek v črno.

10:58
Music
Albums
Extras
Settings
Shuffle Songs
Backlight
MENU



Rome: Total War

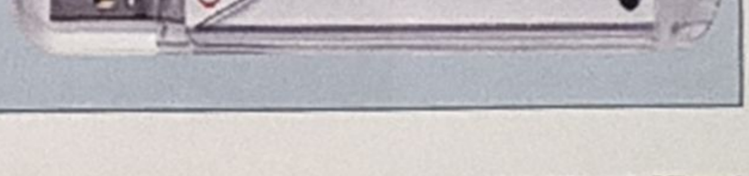
Cena 10.990 SIT **Na spletu** www.videotop.si

Tako mačo... *Rome* je ena izmed najboljših strateških iger, ki jih je PC – ne, pravzaprav svet – videl v zadnjem času. Z izčrpnim raziskovanjem zgodovine, ki stoji za igro, veličastnimi bitkami, ob katerih se vam bo povesila čeljust, in strateškim zemljevidom sveta, ki grozi, da bo presegel Meierjeve igre *Civilization*, je *Rome: Total War* najboljše, kar lahko podarite bojevito razpoloženemu moškemu (ali pubertetniški diktatorki) v vaši družini. Zato spustite pse (in oklepljene slone) vojne: kraljestvo bo vaše že dan po božiču. Za samo 10.990 SIT, vam bi zavidal celo sam Cezar.

Ceon USB disk 1Gb

Cena 43.332 SIT **Na spletu** www.e-misija.si

Ah, prenosni pomnilnik USB. Vsak moški hrepeni po njem. Tudi če vas računalniške zadeve zanimajo le bežno, je neverjetno uporaben za shranjevanje najljubših MP3-jev, fotografij in dokumentov v paličici žepne velikosti. Hja, čisto moška zadeva. In če se boste zanj že odločili, se ozrite za takim, ki se ne bo takoj poškodoval. Kapaciteta 1Gb bo verjetno zadostovala za vse vaše potrebe. Pazite le, da vam ne pade v javno stranišče ali v kak prepad.



Slika Katharine Lane-Sims

RAZKOŠJE

Notesnik Sony T1 Series

Cena 712.990 SIT **Na spletu** www.sony.com

Nobenega dvoma ni, da je T1 Series eden izmed najbolj seksi notesnikov daleč naokoli, večinoma zaradi svojih dimenzij ročne torbice in zaslona z izredno ostro sliko. Tehta nekaj manj kot 1,4kg in tako končuje mit o notesnikih, ki morajo biti ogromni, težki in daleč od tega, da bi bili prenosni. Osnovan na tehnologiji Centrino, ponuja nizkonapetostni 1,10GHz Pentium M in 512Mb pomnilnika v malem okvirju. Mmmmm.

Torba za notesnik Knomo Cholet Executive Notebook Bag

Cena 51.300 SIT **Na spletu** www.knomobags.com

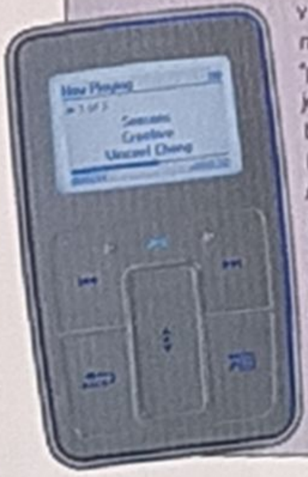
Modna torba za prenosnik, zasnovana za ženske, ki ima v notranjosti tudi po meri narejen žep za iPod, izberete pa jo lahko v številnih barvah. Ker jo je Jelena mahnila na dopust, Barbari pa torbe Knomo nismo upali zaupati, da ne bi z njo koga mahnila, smo jo morali preizkusiti kar sami. Priznamo, da gre za čudovito torbo, čeprav so se nam drugi fantje smejali, ko smo tako elegantno obešeni paradirali na malco.

ZANJO

Zen Micro

Cena 69.990 SIT **Na spletu** www.creative.com

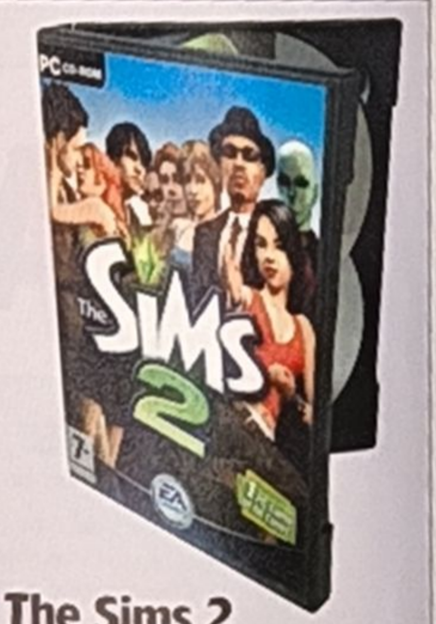
Najnovejši v ponudbi podjetja Creative je ta 5Gb lepotec. Če vam na tej sliki ni všeč, si ga morate vsekakor ogledati v realnosti. V vaši roki bo izgledal tako popolno, da boste v trenutku pozabili na iPod Mini. Za "punčkaste" punce je na voljo v rožnati barvi, čeprav od bistrih ženskih bralk *PCF* pričakujemo, da se ne bodo zmenile za stereotipe in se raje odločile za model v srebrni ali črni barvi.



Sony Ericsson Z1010

Cena 29.900 SIT (v paketu) **Na spletu** www.mobitel.si

Za manj kot trideset jurjev ji lahko podarite mobilni telefon tretje generacije, za katerega bo prepričana, da ste dali svojo celotno plačo. Poleg fotoaparata, kamere in lepega barvnega zaslona pozna Z1010 tudi videotelefonijo, tako da boste lahko redno preverjali če je res samo na kavici s svojo prijateljico. Njegova velikost mu sicer ni v čast, zato pa se odpre kot make-up z ogledalcem in izgleda res elegantno.



The Sims 2

Cena 9.480 SIT **Na spletu** www.colby.si

Gre za igro, ki ugaja predstavnikom obeh spolov, zato svoji punci letos namesto še ene serije *Friends*, podarite *The Sims 2*, ker jo boste navsezadnje igrali tudi sami. Ne le da jo bo intenzivno zasvojila, hkrati je tudi pravi psihološki preizkus. Ali bo vaša najdražja poustvarila vas in vas nato za zabavo izstradala do smrti? *The Sims 2* so podobni *Football Managerju*, le da gre tukaj za življenje.

ZA MANJ KOT 5.000 SIT

Ventilator Arctic Cooling Arctic Fan Pro TC 80mm

Cena 1.320 SIT

Na spletu www.mlacom.si

Nepričakovano zamrzovanje PC-ja med igranjem najljubše igre? Najverjetneje se vaš računalnik pregreva; najbolj poceni ventilator pa je vse, kar potrebujete.

Mrežica za ventilator Sunbeam Counter-Strike LED

Cena 1.200 SIT

Na spletu www.sunbeamtech.com

Načičkajte svoje ohišje s takoj prepoznavnim simbolom po svetu najbolj priljubljene strelske igre. Kul.

Nožice za miško BFG Tech Teflon

Cena 1.050 SIT

Na spletu www.bfgtech.com

Optične miške se ne okvarijo tako kot navadne, kljub temu pa se lahko obrabijo. S temi samolepilnimi nadomestki boste ponovno na konju.

Hladna katodna luč Revoltec

Cena 3.400 SIT

Na spletu www.cool-pc.org

Privoščite vašemu PC-ju nekaj lepotičenja – vtaknite te lučke v dosegljive špranje vašega računalnika in okopajte sobo v skrivnostni svetlobi po lastni barvni izbiri.

2-metrski kabel USB 2.0 A-B

Cena 1.400 SIT

Na spletu www.dabs.com

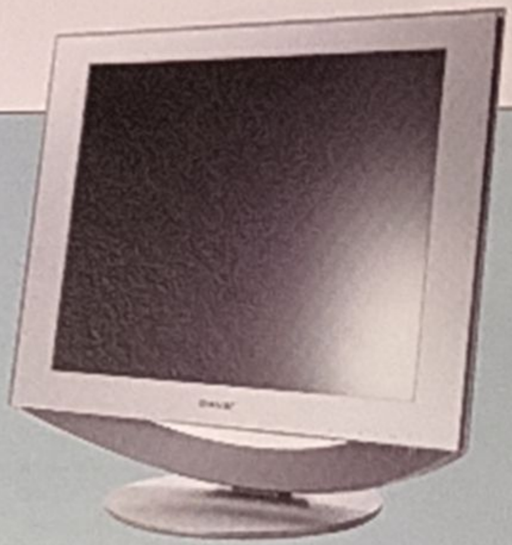
Nič kaj drugačno darilo, kot če bi za božič dobili nogavice, toda vsak bralec *PCF* pozna tisti občutek bolečine, ko ugotovi, da mu manjka kabel za tiskalnik, ravno ko bi rad natisnil nekaj zahvalnih pisem.

RAZKOŠJE

BENQ DV2680

Cena 399.625 SIT **Na spletu** www.benq.com

Če životarite v mali sobici, v kateri ni hkrati prostora za monitor in televizijo, in bi radi ubili dve muhi na en mah, je vaše iskanje končano. BenQ je namreč monitor LCD velikanskih razsežnosti (26 palcev) in širokozaslonske ločljivosti 1.280 x 768, ki ga lahko uporabljate tudi kot klasično televizijo.



Sony SDM-HS74P

Cena 171.522 SIT **Na spletu** www.sony-europe.com

Nekaj manj kot 200 tisočakov za več kot spodoben monitor LCD so bile še pred nekaj leti le mokre sanje. Nekdo pa je očitno le prisluhnil našim najbolj intimnim fantazijam. Če monitorja LCD še nimate, bo tale v ločljivosti 1.280 x 1.240 ravno pravi izgovor, da si ga končno omislite, kar tudi dokazuje naš opis v *PCF 32*.

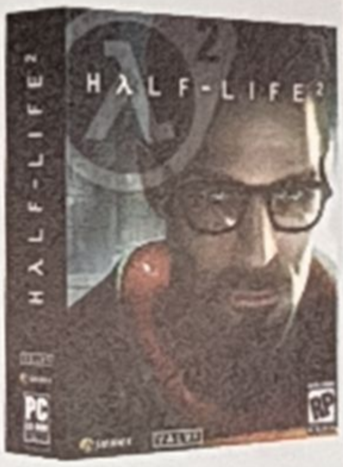
ZA VAS

Miška Logitech MX 1000

Cena 19.850 SIT

Na spletu www.logitech.com

Zločin: MX 1000 je obtožena, da je trenutno najboljša miška na svetu, zahvaljujoč laserskemu "očesu", neverjetno odzivni brezžični povezavi in vgrajeni litij-ionski bateriji, skupaj z namiznim polnilcem. Razsodba: kriva. Ko bi le pri Logitechu še zmanjšali velikost svojih napihnjenih gonilnikov...



Half-Life 2

Cena 10.490 SIT **Na spletu** www.colby.si

S to igro za PC, *Halo 2* za Xbox in *GTA: San Andreas* za PS2 je letošnji božič za ljubitelje iger verjetno najbolj vesel božič v zgodovini. Temu ne bomo oporekali, saj je *Half-Life 2* najboljše darilo, ki si ga lahko podarite, še zlasti če vključuje tudi slastni *Counter Strike: Source*.

Širokopasovna povezava ADSL4MB

Cena 13.580 SIT/mesec **Na spletu** www.siol.net

Kompletni MP3 v 30 sekundah. Filmski napovednik v 53. In Windows Media Player v 5 sekundah. Dolgo, predolgo smo trpeli pod tiranijo 512k – zato privoščite vaši pipici redilno kuro s Siolovim paketom ADSL 4096/512 kbit/s... Uživajte v formuli 1 širokopasovne povezave in neomejeni uporabi interneta 24 ur na dan.

SiOL ADSL

ZA MANJ KOT 4.000 SIT

USB božično drevo

Cena 3.500 SIT

Na spletu www.firebox.com

Samo zato, ker nima duše, še ne pomeni, da vaš PC ne more praznovati božiča. Privoščite mu dozo prazničnega vzdušja s to sezonsko periferno napravico.

Miška BenQ M800

Cena 2.800 SIT

Na spletu www.benq.com

OK, morda res ni ravno orožje izbire za popolne strele v glavo v Counter Striku, zato pa je več kot zadovoljiva optična miška za druga namizna opravila – in vsaj enkrat ne diskriminira levičarjev.

Lite-On 52x interna enota CD-ROM

Cena 3.200 SIT

Na spletu www.liteon.com

Res je, da si danes že vsak lasti pogon CD-ROM, a se presenetljivo veliko ljudi še vedno muči s 16x polži. S 52x enoto za manj kot pet jurjev ne morete zgrešiti.

USB čitalec Flash kartic 11 v 1

Cena 5.040 SIT

Na spletu www.miacom.si

Nihče ne bi smel biti brez čitalca pomnilniških kartic – dajte ga dedku, da ga odvadite kupovanja nove pomnilniške kartice, vsakokrat ko mu zmanjka posnetkov na njegovem najnovejšem digitalnem fotoaparatu..

Sim City 4 Classic

Cena 3.100 SIT

Na spletu www.amazon.com

Ublažite muke občasnih igričarjev, katerih računalniki niso dovolj zmogljivi za poganjanje *The Sims 2* in jih blagoslovite s to poceni legendo managerskih simulacij mesta.

CORSAIR
CORSAIR PLATINUM SERIES
XMS

RAZKOŠJE

Athlon 64 FX-55

Cena 241.680 SIT **Na spletu** www.amd.com

Z gotovostjo lahko rečemo, da svet dandanes na AMD več ne gleda zviška. Athlon 64 je te dni kot grizli v primerjavi s Pentiumom 4, ki je kot plišasti medvedek, saj posrka manj soka iz vašega PC-ja, hkrati pa se hvali z boljšimi procesorskimi zmogljivostmi. FX-55 je v najvišjem cenovnem razredu, zato razmislite o nakupu 3500+, če je vaš žep bolj plitek.

Corsair XMS DDR PC4400

Cena 38.640 SIT **Na spletu** www.corsairmemory.com

Ste že lastnik zmogljivega procesorja? Če želite, da vas bo vzljubil, mu privoščite družbo tega neverjetno hitrega pomnilnika, opremljenega s hladilnikom. Svoje hipotetične najvišje hitrosti DDR 500 (275MHz) sicer ne bo dosegel brez dodatnih nastavitev, zato se boste morali znebiti predsodkov – in imeti združljiv čip in osnovno ploščo – v zvezi z ekstremnim navijanjem. Seveda, pa tega ne priporočamo tistim z bolj šibkim srcem...

ZA VAŠ PC

Leadtek A400 GT TDH 6800 GT

Cena 114.000 SIT **Na spletu** www.leadtek.

Vsakdo, ki se je pripravljen odreči tolikšni količini denarja za vrhunsko 3D kartico – torej X800 XT-je ali 6800 Ultre tega sveta – mu manjka kar nekaj diod v možganih ali pa je tako nesramno bogat, da takega izdatka ne bo niti opazil. Razumni ljubitelji iger med nami se raje odločamo za 6800GT, ki ponuja najboljše razmerje med kvaliteto in ceno, obenem pa jo lahko navijete skoraj do specifikacij Ultre.

Plextor PX-716A

Cena 35.350 SIT **Na spletu** www.plextor.be

Skoraj štiri leta je trajalo, da so zapisovalniki DVD postali obvezna oprema, sedaj pa je končno napočil njihov čas. Z 16x enoslojnim in 4x dvoslojnim zapisovanjem lahko ta novi notranji pogon Plextor zapisuje gigabajte v minutah. Odlična izbira torej za vse tiste napovednike filmov in demo igre, ki ste jih naložili z interneta.

Napajalnik Ultra Xconnect

Cena 28.980 SIT **Na spletu** www.simply.co.uk

Skromen napajalnik je nočna mora vsakega modifikatorja ohišij; sami odurni kabli in priključki nesmiselnih oblik, zato so nam pri Xconnect ponudili odgovor na naše prošnje. Genialno – priklopiš samo tiste kable, ki jih potrebuješ, in tako varčuješ s prostorom, poleg tega pa je prijetne barve in hkrati tudi smrtonosnega sijaja.

ZA MANJ KOT 9.000 SIT

USB Desktop Aquarium

Cena 6.900 SIT
Na spletu www.boystuff.co.uk

Z grozo v očeh opazujte, kako vaše plastične ribice počasi prenehajo kazati znake življenja, vsakokrat ko ugasnete vaš PC. E-ribica je za celo življenje in ne le za božič.

Sistem za hlajenje Arctic Cooling 6800

Cena 6.900 SIT
Na spletu www.chillblast.com

Zmanjšajte hrup svoje GeForce Ultra s to poceni in učinkovito alternativno kombinacijo hladilnika in ventilatorja.

Sony EyeToy

Cena 5.200 SIT
Na spletu www.eyetoy.com

Nikar nas ne glejte tako čudno. Eyetoy je v resnici spletna kamera dobrega videza in dobre kvalitete – gonilnike dobite na **www.jamespo.pwp.blueyonder.co.uk./eyetoy**

Microsoft Black Digital Keyboard

Cena 6.200 SIT
Na spletu www.microsoft.com

Znebite se nadležne zmešnjave kablov s tem vsestranskim paketom brezžične bluetooth tipkovnice in miške MX900.

SmartID Wi-Fi Detector

Cena 8.550 SIT
Na spletu www.thinkgeek.com

Ste kdaj potrebovali hitro metodo lociranja brezžičnega omrežja? Seveda ste, in ta naprava bo ugotovila, ali je v bližini kakšno omrežje, ne da bi morali čakati da se bo vaš notesnik prebudil. Izvrstno za iskanje nezaščitenih omrežij.

RAZKOŠJE

Creative Gigaworks S750

Cena 99.900 SIT **Na spletu** http://europe.creative.com

Najboljši izkoristek vašega domačega PC-ja ne vključuje tega, da ga postavite v omaro pod stopnicami in si nadenete slušalke. Prestavite ga v dnevno sobo in ga blagoslovite z Gigaworks, najboljšimi PC zvočniki na razpolago, opremljenimi z DDTS-1000, kar bo omogočilo prostorske zvočne dobrote 7.1, ki bodo pognale strah v kosti tudi mački.

Projektor NEC WT600

Cena ok. 1,000.000 SIT **Na spletu** www.nec.com

Seveda, tehnološko vrhunski izdelki imajo tudi primerno ceno. A kaj, ko se jim je včasih preprosto nemogoče upreti. V to kategorijo sodi tudi NEC-ov izvrstni projektor, ki zavoljo odličnega kontrasta in svetilnosti zagotavlja zares ostro sliko z izrazitimi barvami v ločljivosti celo do UXGA (1.600 x 1.200). Za nameček pa je tudi izredno tih.

ZA VAŠ DOM

Ohišje Antec Minuet

Cena 21.800 SIT **Na spletu** www.antec.com

Povprečni PC okorno ždi v kotu sobe kot komatozno govedo. Suroveža lahko rešite njegove nesreče in ga prestavite v gazelsko elegantne dimenzije Minueta, ki ga lahko lično potisnete pod predvajalnik DVD ali hi-fi za vse vaše medijske potrebe. Potrebovali boste osnovno ploščo Micro ATX, vendar se prehod vsekakor izplača, če želite, da bo PC središče vašega doma.

ATI Remote Wonder II

Cena ok. 11.000 SIT **Na spletu** www.ati.com

Obstaja veliko dobrih razlogov za lastništvo Windows Media Centra, pa tudi nekaj, ki temu ne govorijo v prid – težave pri nameščanju novega OS, cena, dejstvo, da gre za Microsoft... Vsemu temu se lahko izognete z Remote Wonderjem II, USB daljinskim krmilnikom, s katerim boste brez težav upravljali z multimedijskimi aplikacijami kar iz fotelja.

Windows Media Center 2005

Cena 29.000 SIT **Na spletu** www.microsoft.com

Čeprav smo imeli nekaj dvomov glede lanskoletnega MCE, pa imamo glede letošnje izdaje Symphony, no ja, še vedno nekaj dvomov (več v naslednji številki), vendar pa zaradi osupljivega novega videza in bolj zmogljivega pogona predstavlja dobro izbiro, če si morda še ne lastite kakšne druge različice XP. Nismo še našli nobene druge aplikacije, ki bi brskanje po glasbi in filmih preko vašega TV tako olajšala.

ZA MANJ KOT 20.000 SIT

Brezžična dostopna točka Belkin 54g

Cena 18.000 SIT
Na spletu www.belkin.com

Poleg tega, da postaja čedalje bolj pogosta, je brezžična oprema sedaj tudi umazano poceni. Pri razlagi osnovnih konceptov starejšim sorodnikom pa veliko sreče.

Slušalke Plantronics Audio 90

Cena 9.500 SIT
Na spletu www.plantronics.com

Oblikovno izvrstno zasnovane multimedijske slušalke, ki bodo v vaša ušesa nabutale izjemen zvok. Idealne tako za utišanje zagretega igričarja v družini kot za internetne čveke.

Diktafon Olympus VN-120

Cena 47.990 SIT
Na spletu www.sony.com

S kapaciteto skoraj dve uri govora, in nizko ceno je VN-120 ena najboljših izbir, če kupujete digitalni snemalnik zvoka. Idealen je za nadlegovanje sorodnikov med prazniki.

Videologic Digitheatre LC System

Cena 12.000 SIT
Na spletu www.videologic.com

Ti zvočniki so ob svojem izidu utelešali vrhunec prostorskega zvoka. Časi so se spremenili, vendar še zmeraj zvenijo odlično. In kakšno darilo so za tako malo denarja.

Showshifter

Cena 12.300 SIT
Na spletu www.showshifter.com

Posnemite vse svoje priljubljene TV serije, glejte DVD-je in predvajajte MP3-je brez omembe Microsoft Media Centra. Osvežujoče, kajne? Pa še datoteke DivX lahko predvajate.

RAZKOŠJE

Aibo ERS-7

Cena ok. 480.000 SIT **Na spletu** www.sonystyle-europe.com

Kar je nekoč veljajo za največjo šalo celotne industrije, se je danes razvilo v najbolj impresiven kos tehnologije, na katerega smo kdajkoli uprli naš sestradan pogled. Zares, Aibo zna hoditi in izražati čustva v taki meri, da si ga bo zaželel vsak otrok na svetu, hkrati pa je tudi predvajalnik MP3 z vmesnikom Wi-Fi in video kamera. Ko boste na počitnicah, vam bo po elektronski pošti poslal celo fotografije vlomilca.

Robosapien

Cena 28.000 SIT **Na spletu** www.firebox.com

Nepravično opisan kot Aibo za reveže, je Robosapien popolnoma drugačna vrsta tehnološke igrače, ki si jo otroci tako neznosno želijo. V resnici gre bolj za prdeć daljinsko krmiljen avtomobil kot avtonomno nadomestilo za domačega ljubljenčka, če pa ga boste sprogramirali, da bo metal steklenice po sobi ali pa zadal psu vrhunski karate udarec v vrat, bo tudi huronsko zabaven.

ZA MULCE

Tetris 3D

Cena 8.550 SIT
Na spletu www.firebox.com

Glejte, otroci so preprosto premladi, da bi igrali *Soldier of Fortune II*, a se razumemo? "Resnični" *Tetris* je bizarna, a privlačna ideja, ki od vas zahteva, da najdete, zavrtite in spustite lesene bloke, preden se izteče določen čas, kar doda bistveni element "joj, ne, dete je pojedlo zadnjo obliko T" k vašim nočnim tekmovanjem v ugankarstvu.

Logitech Cordless Rumbled Pad 2

Cena 8.270 SIT **Na spletu** www.logitech.com

Medtem ko se doba igralnih palic verjetno izteka, pa postaja igralni ploščček čedalje bolj pomemben tako za vas kot vaše potomce, saj vam omogoča, da uživate v naraščajočem številu iger, ki se iz konzol selijo tudi na PC. Ta razkošen brezžični igralni plošček, ki spominja na tistega za PS2, je nujen za vse odvisnike od *GTA* in dirkaške fanatike.

Sony PlayStation 2

Cena 38.990 SIT **Na spletu** www.playstation.com

Da mularija ne bi kar naprej visela za vašim računalnikom in vam kradla dragoceni čas, ki ste ga nameravali posvetiti *Half-Life 2*, jim vrzite kost v obliki najbolj priljubljene konzole na svetu. Poleg impresivne grafične moči in velike izbire iger pa se obnese tudi kot predvajalnik CD-jev in DVD-jev. Hja, na njene limanice se boste tako ali tako ujeli tudi sami.

ZA MANJ KOT 50.000 SIT

Roxio Creator in Samsung Writemaster

Cena 30.800 SIT
Na spletu www.amazon.com

Ni slabo – če kupite Samsungov 16x dvoslojni DVD+/-RW Writermaster z Amazona, si lahko nabavite tudi *Roxio Creator 7*. Da, tako je – presneto dober nakup.

Digitalni fotoaparat FinePix A120 Zoom

Cena ok. 30.000 SIT
Na spletu www.fujifilm.com

Ta elegantni primerek s 3,1 megapiksla morda res ni stvar, zaradi katere ne bi mogli spati, gotovo pa je dovolj zmogljiv za osnovno fotografiranje.

HP Photosmart 7450

Cena 28.450 SIT
Na spletu www.hp.com

Ker ponuja šestbarvno tiskanje in neposredni iztis s pomnilniških kartic, gre za enega izmed najboljših foto tiskalnikov naokoli. Idealen za ovekovečenje božičnih trenutkov sreče.

Creative Rhomba

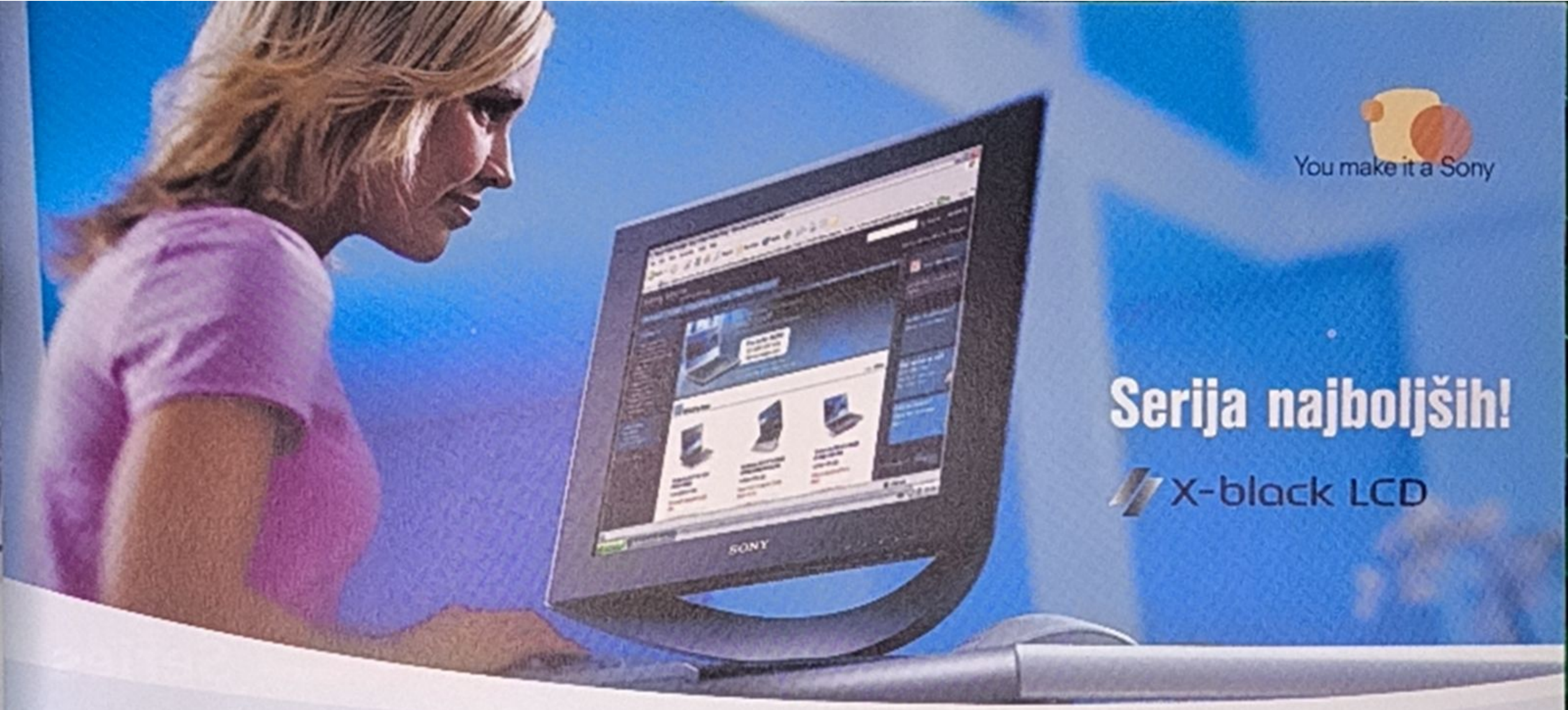
Cena 46.500 SIT **Na spletu** www.eventus.si

Morda res izgleda kot čarobna škatlica, v bistvu pa je tale Rhomba 256Mb predvajalnik MP3-jev. Igračka se ponaša z izjemno kvaliteto predvajanja zvoka. Najvišje jakosti prevajanja ne priporočamo.

AirBag Azura

Cena 21.000 SIT
Na spletu www.microwarehouse.

Ta torbica je ogromna. In zahvaljujoč posebnemu predalu v notranjosti bo obvarovala vaš notesnik pred nevarnostmi grdega sveta. To pa še ni vse, uporabljali jo boste lahko tudi kot spodobno vsakdanjo torbo za razne druge namene.


You make it a Sony

Serija najboljših!

X-black LCD

SDM-S73H

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zasloni velikosti 17"
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetilnost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: HD15
- TCO 03
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **88.888**,00 SIT

SDM-S93B

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zasloni velikosti 19"
- Odzivni čas zaslona LCD: 25ms
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življenjsko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 600:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetilnost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 170°:170°
- vhodni signal: HD15
- TCO99
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **129.990**,00 SIT

SDM-S204H

20-palčni zaslon LCD z visoko ločljivostjo očara tudi najzahtevnejše uporabnike grafičnih okolij. monitor je uporaben vse tam, kjer potrebujemo veliko vidno površino oz. veliko raznoraznih podatkov na eni sami veliki površini.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon velikosti 20"
- Odzivni čas zaslona LCD: 25ms
- Ločljivost (milijoni pik / pike) 1,9 / 1600 × 1200
- Svetlost panela 250 cd/m²
- Kontrastno razmerje 500:1
- Kotna vidljivost (H:V) 170°:170°
- Vhodni signal: 2x HD15 in 1x DVI-D
- Tehnologija Eco-Mode napredno
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **249.990**,00 SIT

SDM-S74S

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zasloni velikosti 17"
- Odzivni čas zaslona LCD: 16 ms
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo "ECO MODE" tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetilnost LCD panela 250 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: 1x HD15, 1x DVI-D
- kabla DVI-D in HD15 priložena
- TCO 03
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **99.990**,00 SIT

* Eco-Mode™ - precizna nastavitev monitorja z enim pritiskom na gumb. Tehnologija ni le ergonomična prikladnost, hkrati vam znižuje obratovalne stroške, ki se kaže v daljši življenjski dobi monitorja in varčevanju z energijo.

design award 2004 GOLD

X-black LCD

SDM-HS74PS X-black

Tehnologija X-black se ponaša z večjo svetlostjo in boljšim kontrastnim razmerjem. Žive barve in globoka črnina še posebej pridejo do izraza pri pregledovanju in urejanju digitalnih fotografij. Ljubitelji filmov na DVD ploščah in igralci iger bodo navdušeni nad odzivnim časom, ki je pri temu monitorju samo 16 ms. To zagotavlja ostro in jasno sliko tudi takrat, ko je na zaslonu največ akcije.

Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zaslon "X-black" tehnologije velikosti 17"
- veliko kontrastno razmerje 500:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetilnost LCD panela 400 cd/m2
- odzivni čas 16 ms
- "ECO MODE" tehnologija - pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- kabla DVI-D in HD15 priložena
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **124.990**,00 SIT

VPL-ES2

Novi Multiprojektor vam predstavlja odlično mobilnost in užitek v prezentaciji. S pritiskom na en gumb je projektor v trenutku pripravljen za projekcijo, na vrsti ste samo še vi.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Svetilnost 1500 ANSI lumnov
- Resolucija 800x600 - SVGA
- Priporočljivi čas zamenjave žarnice pri 4000 ur delovanja
- Avtomatska korekcija trapeza
- Avtomatski odmik pokrova leče
- Avtomatski dvig projektorja
- Geslo in zaklepanje tipk za nadzor
- Vhodi: HD15, RGB, S-Video, Compozite Video, Audio
- Pripravljen je na HDTV/DTV
- Oddaljenost od zaslona: 1.1m - 10.6m
- Mere slike po diagonali: 1m - 7.6m
- Teža: 2.8kg
- Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJ2), Mehka torbica, Monitor kabel, Zračni filter

Cena z DDV-jem: **265.990**,00 SIT

VPL-CS7

Projektor z veliko prilagodljivostjo in izjemno svetlostjo ponuja tudi enostavno rokovanje. Nove tehnologije, kot je funkcija "Off and Go", omogočajo, da projektor ni potrebno več ohlajati zaradi pregrevanja žarnice.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Svetilnost: 1800 ANSI Lumen
- Resolucija: 800x600 SVGA
- Priporočljivi čas zamenjave žarnice pri 3000 ur delovanja
- Vhodni signali: HD15, VIDEO (composite video, S-video), Audio vhod;
- Izhodni signal: Monitor OUT
- Oddaljenost od zaslona: 1.1m – 10.6m; Mere slike po diagonali: 1m – 7.6m;
- Keystone: Avtomatsko ali Ročno - Vertikalno +/- 15°
- Projekcija: z mize, iz ozadja, s stropa; Teža: 2.9kg
- Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJ2), Mehka torbica, Monitor kabel, Napajalni kabel, Zračni filter

Cena z DDV-jem: **339.990**,00 SIT

DSC-V3

7,2 megatočkovni Cyber-shot s 4x optičnim zoomom, Carl Zeiss Vario-Sonnar objektivom in naprednimi foto funkcijami.

Nekaj tehničnih podatkov:
- Ločljivost slikovnega senzorja: 7.2 megatočk
- Objektiv Carl ZeissŽ Vario-Sonnar
- 4x optični zoom, 19x pametni zoom, 8x natančni digitalni zoom
- Hitro delovanje (čas zakasnitve zaklepa 0,35 s, zakasnitev sprostitve zaklepa 0,009 s)
- Način prioritete zaslonke/zaklepa in ročna osvetlitev
- NightShot in NightFraming
- Hologramski AF
- Velik 2,5-palčni LCD zaslon
- Dvojna reža za Memory Stick in Compact Flash
- Samodejna izostritev prilagodljivega področja
- Hitri zaporedni posnetki (x 8) 2.5 sličic na sekundo
- MPEG VX Fina z zvokom
- Osvetljevalec AF
- Garancija 24mesecev

Za ceno pokličite pooblaščenega prodajalca.

ChS distribucija računalniške opreme

Pooblaščeni prodajalci:
3A Servis d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 546 10 00; **Actual IT d.o.o.**, Koper, tel.: 05 662 27 00; **ADD d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 479 00 11; **Anni d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; **Autronic, d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 230 29 90; **Domino Sistemi d.o.o.**, Nova Gorica, tel.: 05 333 36 70, **Ec d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; **E-misija d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 544 30 55; **Kotar d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 420 25 00; **Marand Maribor d.o.o.**, tel.: 02 229 72 22; **Mikro d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 561 31 90; **Miacom d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 500 87 75; **org.TEND d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 250 57 50, **Računalniki Bocom d.o.o.**, Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; **Rolan d.o.o.**, Maribor, tel.: 02 300 13 00; **Trgovine Foto Tabor**, tel.: 02 330 42 41; **Trgovine Foto Fantasy**, tel.: 05 730 46 60; **Trgovine Foto Asja**, tel.: 07 393 55 14; **Trgovine Fantasy Fotografski in digitalni studio d.o.o.**, 05 335 56 00; **Trgovine City park (Jurišević Vilko s.p.)**, tel.: 05 627 86 00

SONY

925X 915P

8 SIGMA Series
Motherboard

GIGABYTE 8Σ Series
Fusion of Top Innovations

Intel® 925X
EXPRESS CHIPSET
-Dual Channel DDR2 Memory
-PCI Express* Graphics
-Intel® Matrix Storage Technology

Intel® 915P
EXPRESS CHIPSET
-PCI Express* Graphics
-Intel® High Definition Audio
-Intel® Matrix Storage Technology

Processor
LGA775 90nm
Intel® Pentium® 4 Processor

Memory
Dual Channel DDR2 533

D.P.S
U-Plus D.P.S.
(Universal Plus Dual Power System)

Ethernet
Dual Gigabit LAN

Cooling
U-Plus DPS and Cool Plus

Peripherals
IEEE 1394b/SATA/USB 2.0

Audio
Intel® High Definition Audio

ShieldWare
A solid pack of unique software features

GA-8ANXP-D

- Intel® 925X
- 8∑ Series
- U-Plus D.P.S
- brezžični LAN
- DDR2 533
- PCI-Express
- dvojni Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) avdio

GA-8GPNXP Duo

- Intel® 915P
- 8∑ Series
- U-Plus DPS
- brezžični LAN
- dvijna DDR zasnova
- PCI-Express
- dvojni Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- Intel High Definition (HD) avdio

GV-NX59128D

- poganja ga nVidia GeForce PCX 5900 GPU
- podpira novi PCI-EXPRESS in zadnji DirectX 9.0
- vgrajenih 128MB DDR pomnilnika
- 256-bit pomnilniški vmesnik
- priložen program Gigabyte "V-TUNER 2" za spreminjanje hitrosti
- vgrajeni DVI-I, TV-Out in D-Sub priključki
- priloženi dve vrhunski igri in PowerDVD 5.0

For more information, please call our dealers:

JAE
JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: +386(0)1/5896 226
fax: +386(0)1/5896 210
e-mail: prodaja@jae.si
splet: http://www.jae.si

elko®
ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: 01 583 79 10
fax: 01 519 23 98
email: elkotex@elkotex.si
www.elkotex.si

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
- The specification and pictures are subject to change without notice.
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

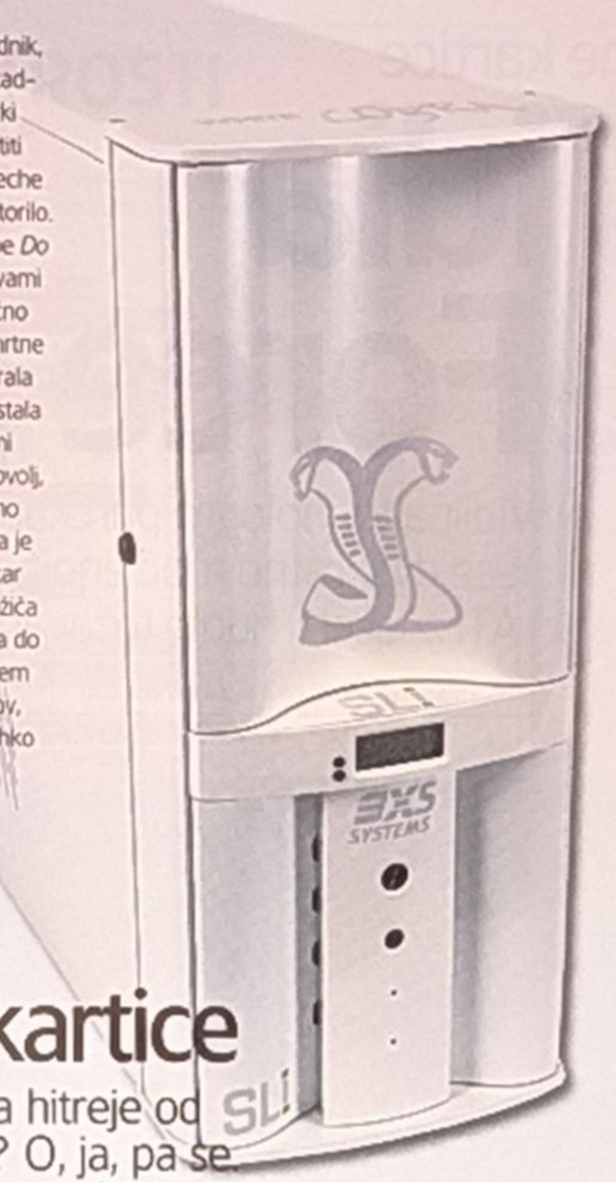
Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

ATONALNA DISHARMONIJA

medtem ko pišem tale uvodnik, se po sobi še vedno valijo zadnje note ultimativne groze, ki so jo sposobni iz sebe spustiti zvočniki. Še dobro, da uporabljam Logiteche Z-680, karkoli drugega bi bridko smrt storilo. Slišal sem namreč novo priredbo skladbe *Do They Know It's Christmas*. Vsakdo med vami je izvirnik slišal vsaj enkrat, saj že praktično od prvega predvajanja spada med nesmrtne legende. Dvajset let kasneje pa se je zbrala peščica preživelih iz prvotne zasedbe, ostala prazna mesta pa so zapolnili s sodobnimi glasbeniki (Coldplay in Radiohead sta dovolj, da bi si človek rezal žile) in naredili bedno predelavo. Še bolj pa me boli dejstvo, da je zadeva že vnaprej obsojena na uspeh, kar pomeni, da jo bomo poslušali vse do božiča vsak dan vsaj petindvajsetkrat, od božiča do novega leta vsaj petkrat na dan, po novem letu pa se bo našlo vsaj deset nostalgikov, ki bodo pogrešali predbožični čas. Se lahko dam zamrzniti za kak mesec ali dva?

potocnik@videotop.si



Uparjene kartice

Ste mislili, da se ne da hitreje od GeForce 6800 Ultre? O, ja, pa še. Dvakrat hitreje. SLI se predstavi na **strani 34**.

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Želel si je biti tisti, ki bo napisal supertest. In kar si Andrej želi, to tudi dobi. Ne zato, ker bi bil prijazen, ampak zato ker je največji in nas lahko vse premlati.

UROŠ JAUŠOVEC
Našemu strokovnjaku za hladilne sisteme se je ta mesec pokvaril kuhinjski hladilnik. Ugotovil je, da lahko salamo obdrži hladno tudi na BigWaterju.

BARBARA BANOVIĆ
Želela si je biti tista, ki bo pomagala pri supertestu. In kar si Barbara želi, to tudi dobi. Ne zato, ker bi bila prijazna, ampak zato, ker ima zveze pri velikem Andreju.

ALJOŠA HANCMAN
Šest dni smo ga spraševali, če je prepričan, da nov sistem SLI še ni prispel v uredništvo, pa je vztrajno odgovarjal, da ne. Sedmi dan ni več zdržal in je izustil: "Uuuu, kako je hiter."

TOMAŽ KOTNIK
Ta mesec je bil Mesec. Po epskih zapletih vrednih g. Columba je namreč končno dočakal prihod skrivnostnega paketa iz neke računalniške trgovine. Sumimo, da gre za novo grafično kartico.

SEBASTJAN OMERZU
Hišni serviser je ugotovil, da nima primernega izvijača za brskanje po črevesju pokvarjene tipkovnice za Maca. To ga je tako šokiralo, da mu je leva noga omrtvela za tri ure.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Neučinkovito in le pogojno uporabno
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

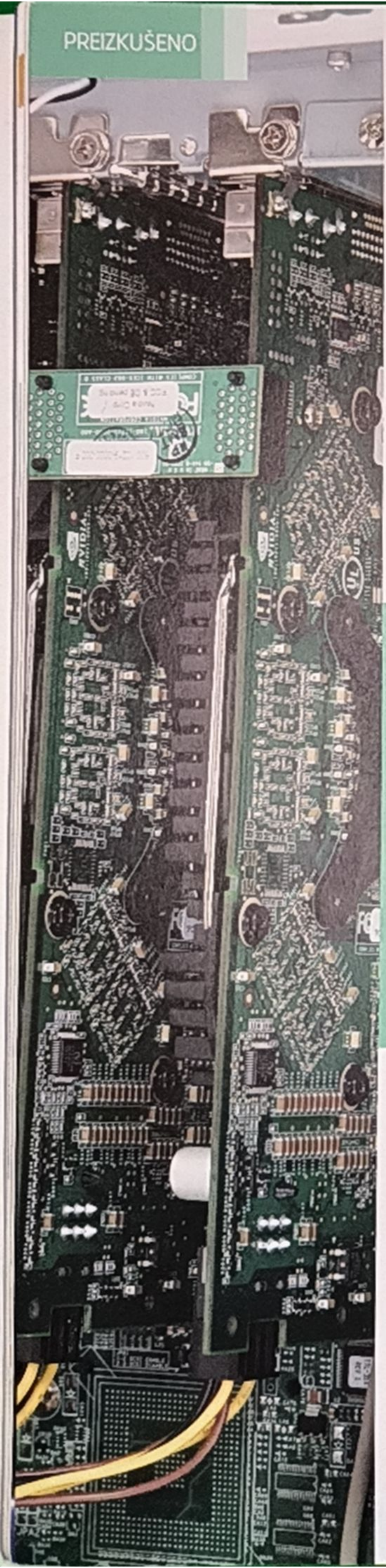
4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja
igrače

v tej številki

str.34 **nVidia SLI**
str.36 **Minitest zvočnikov**
str.38 **AMD Athlon 64 FX-55**
str.38 **VIA K8T890**
str.38 **AMD Athlon 64 4000+**
str.39 **Acer Aspire 2026LMi**
str.40 **Sony NW-E55**
str.40 **Mini opisi**
str.41 **Optoma EP739**
str.41 **Foxconn 755A01-6EKRS**
str.42 **Minotaur Diabolic**
str.42 **Tagan TG420-U02**
str.44 **Handspring Treo 600**
str.45 **NEC VT47**
str.45 **Thermaltake Bigwater**
str.46 **Wireless Televiewer V2**
str.46 **DFI LanParty UT NF3 250Gb**
str.48 **Leadtek WinFast A400 TDH**
str.48 **Kworld Xpert TV-PVR USB2.0**
str.49 **GhostSurf 2005 Platinum**
str.49 **Roxio CD/DVD Creator 7**



Grafične kartice

nVidia GeForce SLI

Lahko SLI, nVidiina tehnologija parčkanja grafičnih kartic, resnično prinese dvakratno moč enojne različice? Če je tako, potem se bo ATI znašel v hudih težavah.

Cena ok. 175.000 SIT za kartico Proizvajalec nVidia Več informacij www.nvidia.com

torej ste le kupili Radeona X800 XT oziroma GeForca 6800 Ultra? Saj niti ni pomembno, za katero pregrešno drago grafično kartico ste se odločili, v vsakem primeru ste, to trdno verjamemo, prepričani, da ste zaradi tega močnejši, pametnejši in lepši od vseh nižjih bitij, ki se vam plazijo okoli gležnjev s svojimi grafičnimi "karticami". No, gospod Prevelik Greben, za vas imamo slabo novico. Vaš ponos, vaša radost in sreča, ki ima še vedno vonj po novem, je danes že stvar preteklosti. Vašo grafično pošast je presegla in v koš zgodovine poslala nVidiina nova pogruntavščina, tehnologija hkratne uporabe dveh grafičnih kartic, ki se imenuje SLI. Vsaj tako smo slišali.

Da bi SLI postavili v prave okvire, se moramo vrniti nazaj v temačno obdobje sredi devetdesetih, ko je podjetje 3dfx predstavilo tehnologijo z istim imenom. Ravno tako kot nVidiin SLI, je tudi 3dfxova ideja znala vpreči dve grafični kartici v enem samem PC-ju in tako poskusila dvigniti 3D zmogljivosti. Tu pa se podobnosti tudi končajo. SLI v 3dfxovi izvedbi je bila precej neandertalska stvar, ki je vključevala povezovanje analognih izhodov dveh grafičnih kartic PCI. Ena kartica je nato renderirala lihe vrstice, druga pa sode, posebno vezje pa je zlilo obe sliki v eno. Iz tega izhaja tudi ime Scan Line Interleave ali krajše SLI.

Previjmo čas v sedanjost, ko je nVidia udarila na tržišče s pravo stvarjo. Grafični gigant iz Santa Clare je na siliciju družine GeForce 6 zgradil posebno vezje, ki omogoča paru grafičnih procesorjev, da si delita breme, ki ga je potrebno renderirati, na digitalen, dinamičen in inteligenten način. V svetu nVidie SLI pomeni Scalable Link Interface. A preden se potopimo v skrivnosti tehnologije SLI, še ena slaba novica za lastnike kartic GeForce 6800 na vodilu AGP – SLI deluje samo z vodilom PCI Express, tako da nimate neke prave sreče.

In kako, za hudiča, SLI sploh deluje? Vsaka kartica počiva v svojem vodilu PCI Express, združuje pa ju zelo hitra povezava na vrhu obeh kartic. S komunikacijo preko tega vmesnika si kartici razdelita breme in razdelita zaslon na dve vodoravni območji renderiranja. A ker običajno 3D scene niso enakomerno napolnjene z objekti (običajno je na spodnjem delu zaslona več podrobnosti kot na vrhu), ne gre za delitev v razmerju 50:50. To razmerje se ves čas spreminja, tako da sta obe kartici ves čas enako obremenjeni – nVidia ta proces imenuje "load balancing". Zahvaljujoč popolnoma digitalni naravnanosti SLI, se obe kartici obnašata kot ena, pri tem pa glavna kartica poskrbi za kombiniran izhodni signal na običajnih video izhodih DVI in VGA. Celo kadar navijate svoji kartici, se ti obnašata kot ena sama, zgornjo mejo pa določa počasnejša.

In tu je še ena dobra novica za lovce na nizke cene. Niso samo kartice 6800 Ultra tiste, ki se želijo poročiti v SLI. Prav vsak

> PREVIJMO ČAS V SEDANJOST, KO JE NVIDIA UDARILA NA TRŽIŠČE S PRAVO STVARJO

KAKO SMO TESTIRALI

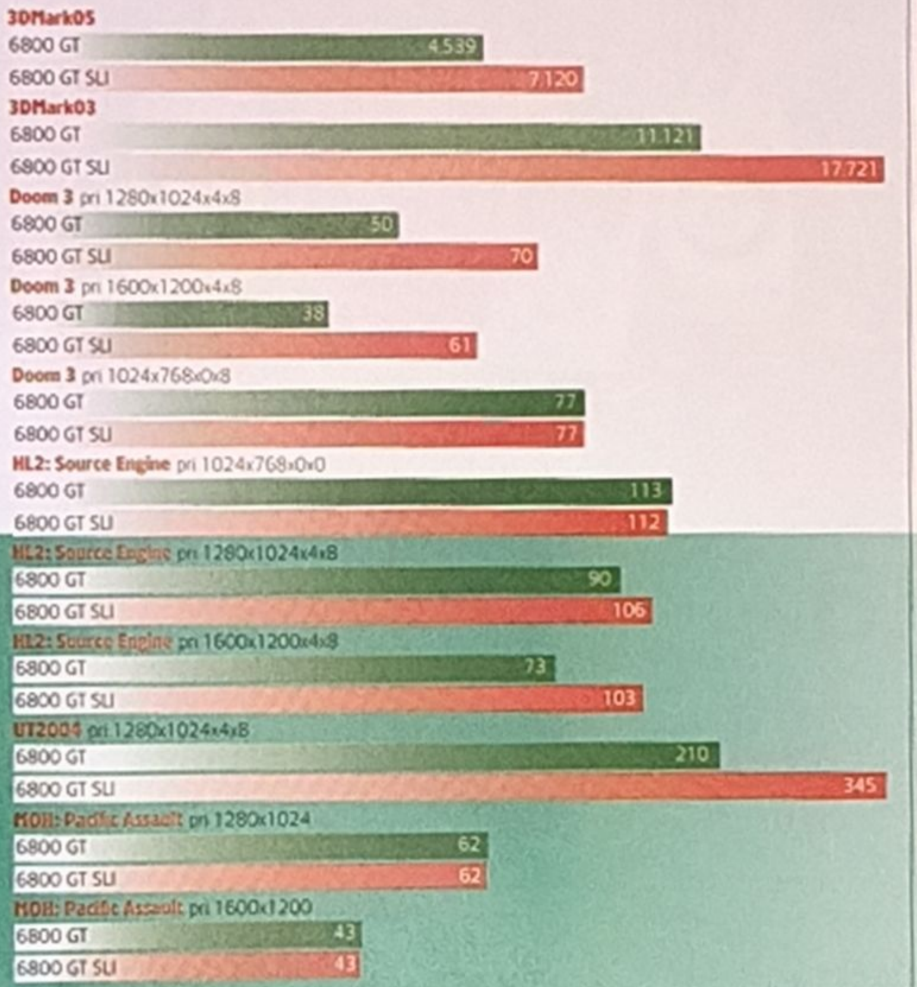
Ko sta dva postala eno.

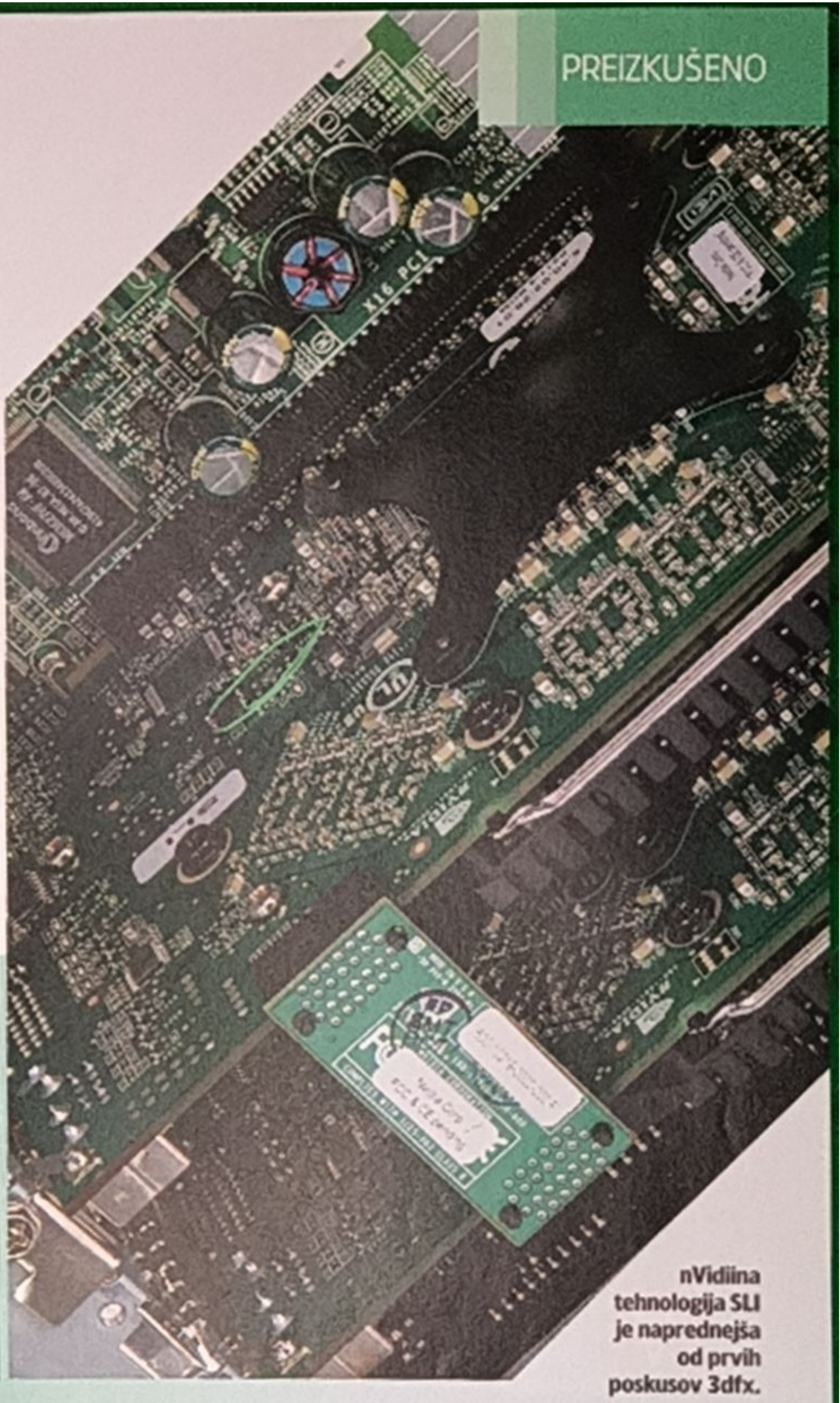
Ko smo izvedeli, da je SLI stroj na poti v grafično *PCFormata*, smo uprizorili ples radosti. Naredili smo načrt, da bomo napravo poslali na vse mogoče teste hitrosti, vključno z vsaj desetimi najpomembnejšimi grafičnimi pogoni, ki so danes dostopni. Na kratko, želeli smo priti do dna trditvi, da gre za eno najzanimivejših tehnologij v zadnjih letih. Potem so prišle slabe novice: sistem bo temeljil na Intelovem naboru čipov, in ne na osnovni plošči nForce 4. Glede na to, da bo ravno slednji glavna izbira za SLI manijake, je do prihoda nForce 4 pravzaprav nemogoče dokončno oceniti relevantnost tehnologije SLI.

MERITVE HITROSTI

Dokazovanje skozi številke

Testni računalnik je izgledal tako: 2x GeForce 6800 GT (frekvenca jedra 350MHz, frekvenca pomnilnika 1000MHz), 2x Intel Xeon 3,4GHz, 2Gb DDR2-400 RAM, nabor Intel Tumwater.





nVidiina tehnologija SLI je naprednejša od prvih poskusov 3dfx.

član družine GeForce 6 bo dobil svojo, s SLI združljivo različico, pa naj gre za vstopni model 6200, srednji razred 6600 ali kralja 6800. Prihaja pa tudi široka paleta osnovnih plošč podjetij Intel, VIA in, jasno, nVidia, ki se bodo razumele s tem novim standardom. A čeprav bodo osnovne plošče s SLI enake, kar zadeva same reže, bodo nekatere bolj enake kot druge, kar zadeva sposobnosti. Strojček, ki smo ga od nVidie dobili za ta test, je bil opremljen z naborom čipov Intel Tumwater. Imel je eno režo 16x in eno 4x, zaradi česar ni bil ravno idealen za navezo SLI. Ravnovesje je pri SLI namreč ključno. To je tudi razlog, da bo uporabljal nVidiin, pred kratkim napovedan nabor čipov nForce 4 SLI, par rež 8x v načinu z dvema grafičnima karticama. Poleg tega pa nadzorni čip nForce 4 vključuje tudi vezje, ki je namenjeno izboljšanju lastnosti SLI.

> **NISO SAMO KARTICE 6800 ULTRA TISTE, KI SE ŽELIJO POROČITI V SLI**

Kljub vsemu pa nam je testna škatla servirala kar nekaj impresivnih številk. S parom kartic 6800 GT se je hitrost izrisovanja v *3DMark03* in 05 zvišala za okoli 60 odstotkov v primerjavi s sistemom z eno kartico. Zgodba se je ponovila tudi v *Doom 3*. Akakor smo omenili že prej – Intelov nabor čipov ni bil idealen. Na demonstraciji, ki jo je nVidia izvedla za zaprtimi vrati, je računalnik z nForce 4 in SLI dosegel skorajda enkrat boljše rezultate v *3DMark*, *Doom 3* pa je tekel 70 odstotkov hitreje. Ker pa gre šele za poporodne dneve te, od gonilnikov precej odvisne tehnologije, ne dvomimo, da bodo te številke v odrasli dobi SLI še lepše.

Same lepe novice torej? Niti ne. Prav zaskrbljujoče je, da pri nekaterih igrah – *Medal of Honour: Pacific Assault* je že ena taka – SLI ne predstavlja nobenega napredka pri hitrosti. Zagotovili so nam, da bodo popravki gonilnikov odklenili stopalko za dodajanje plina pri vseh igrah, kar tudi verjamemo. A še vedno obstaja težava. Videti je, kot da SLI zahteva optimizacijo za prav vsako igro. Izboljšava delovanja ni zagotovljena, tako da boste morali zaupati nVidii, da so gonilnike pripravili za vašo najljubšo igro.

Kateri izmed članov družine GeForce 6 bo tisti pravi v disciplini SLI, kar zadeva delovanje in cene, zaenkrat še ne bomo sodili. Bomo raje počakali na test para 6600 GT in na objavo cen tovrstnih osnovnih plošč. Zdaj, ko je nVidia napovedala podporo celotnemu spektru GeForce 6 in cene pod 40.000 SIT za osnovne plošče SLI (vsaj v ZDA), so zadeve postale nenadoma izjemno zanimive. Če bodo cene osnovnih plošč s podporo SLI tudi pri nas imele enako ceno, bodo navdušenci gotovo izvedli juriš na trgovine z računalniškim materialom. **PCF**

PCF "Ultimativna igralna platforma? Ko pride nForce 4, bo verjetno res tako."

BenQ JoyBook 5100

Procesor Intel® Pentium® M 715 1.5GHz
15" XGA zaslon z ločljivostjo 1024x768,
Spomin 2x256MB DDR333
40GB HDD
Grafika ATi Radeon 9000 32MB VRAM
Avdio sistem z vgrajenima zvočnikoma
DVD+RW optični pogon
Brezžična mrežna povezava
Intel® 802.11b+g WLAN

Vgrajen čitalec spominskih kartic 3-v-1
6 ur avtonomije,
Teža: 2,4kg.
Programska oprema: BenQ Q-Media
Microsoft® Windows® XP Home
Garancija: 24 mesecev
Torbica

397.403 SIT *cena z DDV

TrendNET d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, Tel: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970, e-mail: prodaja@trendnet.si, www.trendnet.si

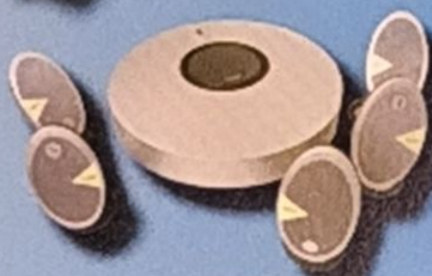
BenQ JoyBook 8100

Procesor Intel® Pentium® M 715 1.5GHz
15.4" WXGA zaslon (1280 x 800)
Spomin 2x256MB DDR333
60GB HDD (4200rpm);
Grafika ATI Radeon 9600 64MB VRAM
Audio sistem z vgrajenima zvočnikoma
DVD+RW optični pogon
Brezžična mrežna povezava
Intel® 802.11b+g WLAN

do 4ure avtonomije
Teža: 2,9kg
Programska oprema: BenQ Q-Media
Microsoft® Windows® XP Home
Garancija: 24 mesecev
+ IR DALJINSKI UPRAVLJALEC

468.732 SIT *cena z DDV

TrendNET d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, Tel: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970, e-mail: prodaja@trendnet.si, www.trendnet.si



Dnevi grmenja

Če bi bili Beethoven v zadnjem obdobju ustvarjanja, jih ne bi potrebovali. Verjetnost, da ste, je praktično enaka ničli.

Vse več je iger, ki natančno definirajo prostorski zvok, zato se boste morali posloviti od starih stereo zvočnikov, ki jih imate že od leta 1995, in si kupiti nove. Vendar je problem v tem, da če ste tako dolgo časa odlašali z nakupom, najverjetneje nimate niti najmanjšega pojma o tem, kaj je na tržišču zanimivega, kaj se splača kupiti in čemu se je pametno izogniti. Na vašo srečo kupujete PCF, zato vas bomo razsvetlili.

MANJ PLASTIKE, VEČ LESA

Smešno, ampak resnično. Povsem plastični zvočniki kažejo, da proizvajalec ni pripravljen investirati v dober zven zvočnikov, zato lahko predvidevate, da je varčeval tudi na drugih področjih. Pregovor "Več denarja, več muzike" tu dobesedno drži in les je eden od pokazateljev kvalitete. Število priključkov in zunanja enota, ki zna stereo zvok spremeniti v Dolby Surround, je prav tako stvar, ki dvigne ceno zvočnikov. Še najbolj pa so pomembni zvočniki sami, kajti če ni kvalitete pri izdelavi, potem vam noben dodatek ne bo pomagal.

Logitech Z-5500

Cena 98.900 SIT Na spletu www.logitech.com Testiranje omogočil Eventus Computers, 01 200 35 00

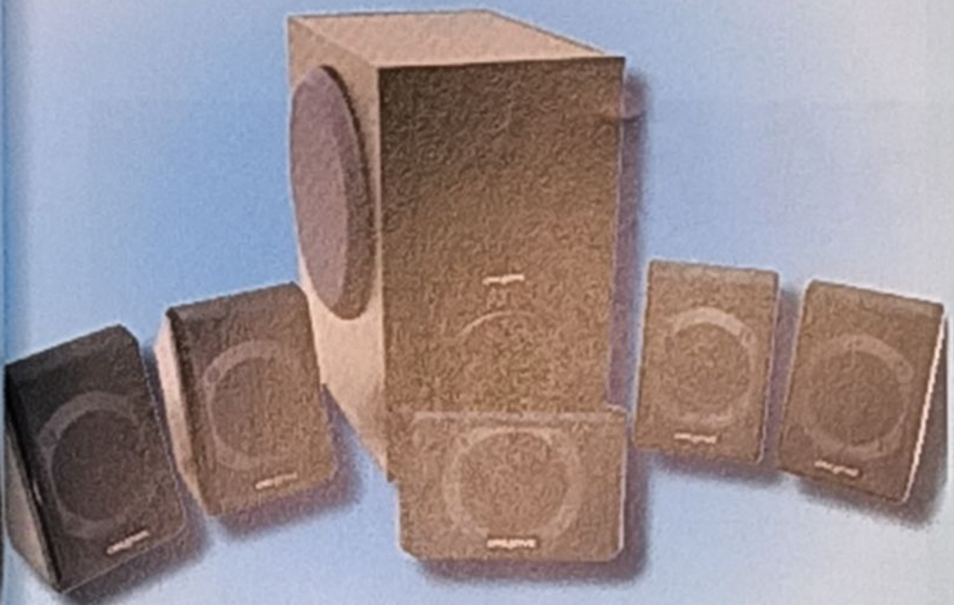
Kar nam je všeč Najboljše je postalo še boljše: Logitech je upokojil model Z-680, ki je do tega trenutka domoval na vrhu lestvice računalniških zvočnikov, in ga nadomestil z osveženim modelom Z-5500. Da pa ne bi bila edina sprememba le ime, so se precej potrudili. Največjo spremembo je doživela kontrolna enota, ki je sedaj še bolj sodobno zasnovana in kvalitetna. Prav tako so predelali nizkotonca, ki ima sedaj na voljo večjo prostornino, kar se tudi sliši.

Kar nam ni všeč Zvočnikom bi težko karkoli očitali. Pri tolikšni moči in odlični čistosti zvoka so brez prave primerjave in ostajajo v vrhu. A še vedno bi se našel prostor za izboljšanje. Prvi je zaslon LCD na kontrolni enoti, ki ima premajhen vidni kot. Drugi in poslednji razlog za kritiko, pa je posledica celotnega paketa tehnologije in kvalitete: cena.

Sistem	51
Moč nizkotonca	188W
Moč centra	69W
Moč satelitov	4x62W
Nastavitve	Glasnost, bas, center, prostorski zvok, učinki

PCF 92% "Z-5500 so tako fantastični zvočniki, da jih priporočamo vsakomur, ki si jih lahko privošči."

Izbor uredništva PCFormat December / 2004



Creative Inspire P5800

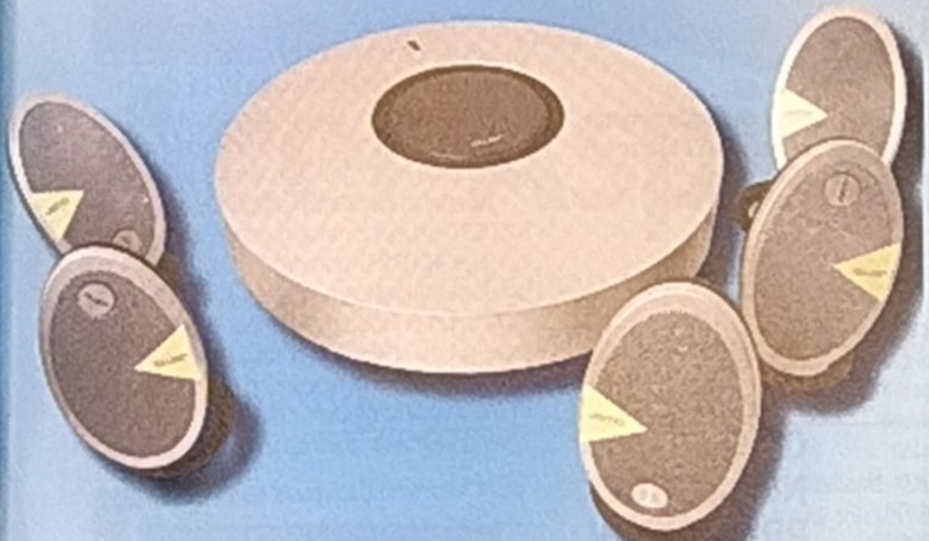
Cena 19.600 SIT Na spletu www.creative.com Testiranje omogočil Eventus Computers, 01 200 35 00

Kar nam je všeč Paranje živcev vašim najbližjim v Creativovem stilu je nekaj, kar v uredništvu od srca privoščimo vsakomur. Le zakaj bi uporabljali cenene izdelke, pri katerih je tovrstno opravilo grozotno neprijazno vašim ušesom, ko pa jih lahko razvajate? In razvajali jih boste, saj vas v škatli čaka sistem 5.1, ki izdavi iz sebe 8W RMS moči preko 4 satelitov, 18W ima na voljo center, medtem ko nizkotonec čaka 22W moči.

Kar nam ni všeč Seveda se P5800 ne morejo meriti po moči z težkokategornikom, kot je Z5500, toda verjemite nam, da lahko tale majhen sistem povsem zadosti potrebam po prostorskem zvoku v *Half-Life 2*. Mini kontrolna enota bi lahko imela malenkost daljši kabel (imamo velike mize), preko nje pa upravljate le osnovnimi nastavitvami.

Sistem	5.1
Moč nizkotonca	22W
Moč centra	18W
Moč satelitov	4x8W
Nastavitve	Glasnost, bas

PCF 82% "PICK UP THE CAN! NOW PUT.. Da, draga, bom stišal"



Jamo A210ADD

Cena 66.993 SIT Na spletu www.jamo.com Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Kar nam je všeč Podjetje Jamo je dobro znano med proizvajalci zvočnikov, prav tako pa so njihovi izdelki našli pot v mnoge domove. Ker poznavalci pravijo, da ima Jamo precej uspeha pri predvajanju tehnološke glasbe, se izdelka računalničarji ne branimo. Oblika je izjemno nenavadna, nizkotonec daje pravi občutek moči in ga priganjanje do najvišje moči ne moti preveč.

Kar nam ni všeč Čeprav se zvočniki dobro obnesejo na področju nizkih in visokih tonov, pa razočarajo pri srednjih tonih. Tu se vidi, da bi bilo bolje, če za center ne bi uporabili istega zvočnika kot za satelite, le da je obrnjen za 90 stopinj. Srednji toni predstavljajo glavnino govora v filmih in to je tisto, poleg cene seveda, kar loči te fantastične zvočnike od idealnih.

Sistem	5.1
Moč nizkotonca	100W
Moč centra	50W
Moč satelitov	4x50W
Komentar	Ni 6-nožičnega priključka za grafične kartice PCI Express

PCF 84% "Všeč nam je prisotnost slovtega podjetja pri izdelavi računalniških zvočnikov"

Auditek 5.1 Channel Home Theater 1200W

Cena 11.600 Na spletu nevem Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

Kar nam je všeč Smešno, a stvar, ki nam je še najbolj všeč na tem kompletu zvočnikov, je videz. Ironično, mar ne? Verjetno je dejstvo, da so redki med nami na začetku uporabljali kvalitetne zvočnike na področju računalništva in smo v takšni ali drugačni obliki uporabljali, kar je prišlo pod roke. Točno tak videz nam dajejo tile Auditeki in za tale kanček nostalgije se podjetju lepo zahvaljujemo.

Kar nam ni všeč Seveda, ko mine minuta ali dve, vas nostalgija mine in želite videti, kaj zvočniki zmorejo. Ahem, bolj malo, kljub zvenečemu imenu, nostalgija pa je precej upravičena, saj je zvok tudi na ravni tistih zvočnikov. Center se po moči ali izrazu ne loči od ostalih zvočnikov, prisotnost srednjih tonov je povprečna, nizkotonec pa ima premalo volumna, da bi iz sebe izdavil res močan bas. Šip torej ne bodo lomili.

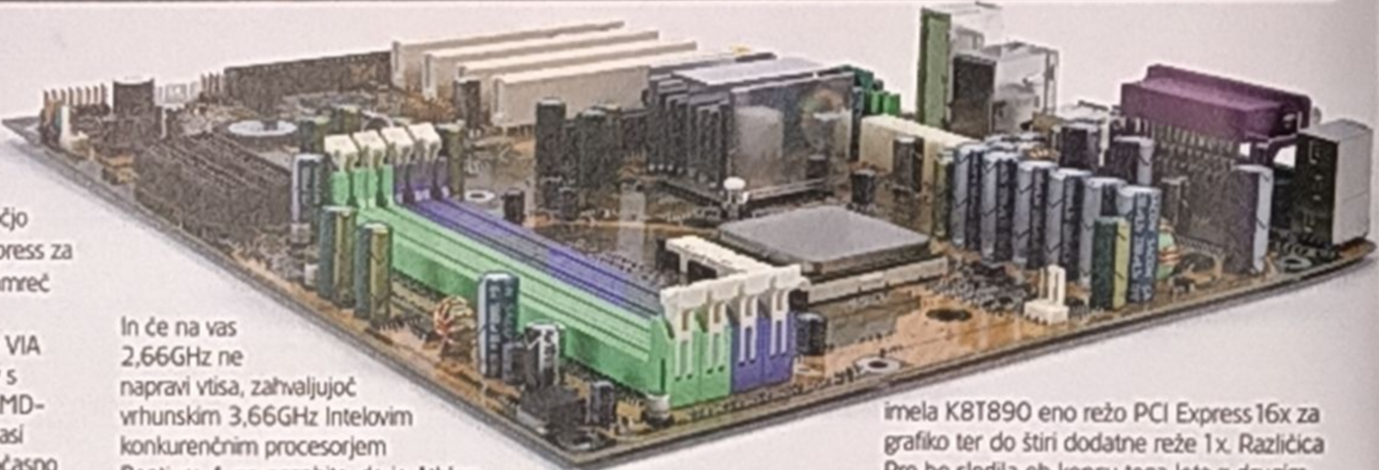
Sistem	5.1
Moč nizkotonca	Ni podatka
Moč centra	Ni podatka
Moč satelitov	Ni podatka
Nastavitve	Glasnost, bas, center, prostorski zvok

PCF 68% "Priporočljiv nakup za manj zahtevne uporabnike"

Procesor in nabor čipov

AMD Athlon 64 FX-55 VIA K8T890

Intelovi nabori čipov s podporo za PCI Express so na razpolago že nekaj mesecev. Končno pa smo dočakali tudi prihod AMD-jeve alternative. VIA K8T890 smo preizkusili s parom hitrostnih prvakov Athlon 64.



Prvi delujoč primer sistema PCI Express za Athlone.

Bolj pazljivi bralci *PCF* so verjetno opazili veliko luknjo v našem zadnjem testu osnovnih plošč (*PCF 33*). Zdaj lahko razkrijemo, da se je zapolnila s pomočjo osnovne plošče s podporo za PCI Express za Athlon 64. V času pisanja testa jih namreč preprosto še ni bilo.

Ta mesec so strokovnjaki podjetja VIA prvi, ki so izdelali delujoč nabor čipov s podporo za PCI Express, ki podpira AMD-jeve procesorje, njegovo ime pa se glasi K8T890. Še bolje; AMD je skoraj istočasno izdal najnovejše hitrostne predelave svojega najboljšega procesorja Athlona FX in bolj običajnega Athlona 64. Skupaj bodo novi nabori čipov VIA s podporo za PCI Express in par novih procesorjev Athlon ponudili vpogled v to, kako se bodo računalniki s procesorjem Athlon obnesli v naslednjih šestih mesecih. Če je naš prvi vtis pravilen, gre za resno platformo za igre.

Nakup procesorja Athlon 64 je zmeraj vključeval prebijanje skozi številne zmedene specifikacije. Pred kratkim pa so se stvari precej poenostavile. Athlon 64 3800+ in Athlon 64 FX-53 sta dobila novo podnožje 939; v vseh lastnostih sta skoraj identična, razlikujeta se le v dodatnih 512K drugonivojskega predpomnilnika (in odklenjenem množilniku pri FX-u). Oba sta 2,4GHz čipa z dvokanalnim pomnilniškim krmilnikom. Tudi najnovejši Athlon 64 4000+ je 2,4GHz čip, ponuja pa dvojno količino drugonivojskega predpomnilnika – celih 1Mb – tako kot 3800+. Zmedeni? Prišlo je namreč do majhnega mešanja oznak. FX-53 je tako postal 4000+, medtem ko je resnično novi FX-55 dvignil AMD-jevo frekvenco na 2,66GHz in obdržal 1Mb predpomnilnika.

In če na vas 2,66GHz ne napravi vtisa, zahvaljujoč vrhunskim 3,66GHz Intelovim konkurenčnim procesorjem Pentium 4, ne pozabite, da je Athlon 64 narejen tako, da opravi več dela v vsakem urnem ciklu. Priča smo torej zgodbi o želvi in zajcu, kjer P4 drvi v prizadevanju po frekvenci, medtem ko skromni Athlon 64 žveči skozi podatke. Kateri je hitrejši?

UČINKI FX

Tako kot prikazujejo naši zmogljivostni testi, je nove Athlonove čipe nemogoče prekositi v *Doom 3*. FX-53 je dosegel 113 slik v sekundi v primerjavi s samo 81 slikami najboljšega Intela, kar je popolna zmaga. Če naredite podobno primerjavo z drugimi 3D igrami, ki zahtevajo veliko procesorske moči, kot sta *Far Cry* in *Counter Strike: Source*, je zgodba popolnoma enaka. Zadeve pa so bolj izenačene pri testih procesorjev v *3DMark05*, hkrati pa Pentium 4 ohranja Intelovo tradicionalno prevlado pri mnogih nalogah kodiranja in dekodiranja medijskih datotek.

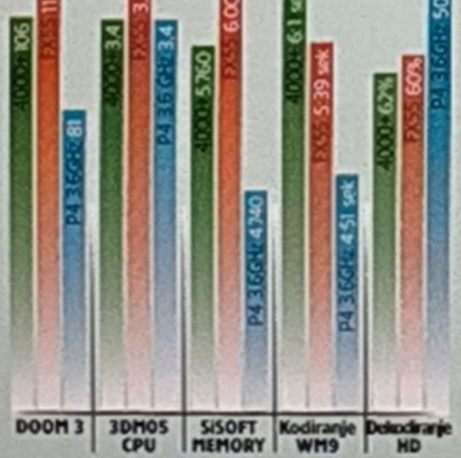
Seveda gre veliko zasluge tistemu bahaškemu novemu naboru čipov na osnovni plošči VIA K8T890. Ob tem da debitira s popolno podporo za PCI Express, premore tudi GHz vodilo HyperTransport CPU Monty, ki smo ga prvič videli pri odhajajočem naboru čipov VIA K8T800 Pro. Ob izidu je imela K8T890 eno režo PCI Express 16x za grafiko ter do štiri dodatne reže 1x. Različica Pro bo sledila ob koncu tega leta z drugim grafičnim vodilom, ki je potrebno za nVidiino slastno tehnologijo SLI, ki omogoča istočasno uporabo dveh grafičnih kartic.

Za zdaj je pomnilniška podatkovna širina K8T890 skupaj z nekaj moduli povsem običajnega 400MHz pomnilnika DDR dovolj, da pomete s tekmecem Intelom s 533MHz DDR2. Do prihoda pomnilnika DDR2, ki bo tekel pri 667MHz ali več, in dokler Intel ne bo uspel iztisniti malce več procesorske moči in moči vodil iz platform Pentium 4, je to še zmeraj najboljša izbira za vse ljubitelje iger..

> “NOVE NABORE ČIPOV JE NEMOGOČE PREKOSITI V *DOOM 3*”

Athlon 64 opravi več dela v vsakem urnem ciklu.

Vredno ogleda
PCFormat
December / 2004



AMD ATHLON 64 FX-55	
Cena	254.400 SIT
Proizvajalec	www.amd.com
Količina predpomnilnika L1	128Kb
Količina prepomnilnika L2	1Mb
Frekvenca	2,5GHz
Povezava HyperTransport	1GHz
Procesor	939-nožični micro-PGA
Proizvodna tehnologija	130nm
Približno število tranzistorjev	105,9 milijonov
Največja moč	104W

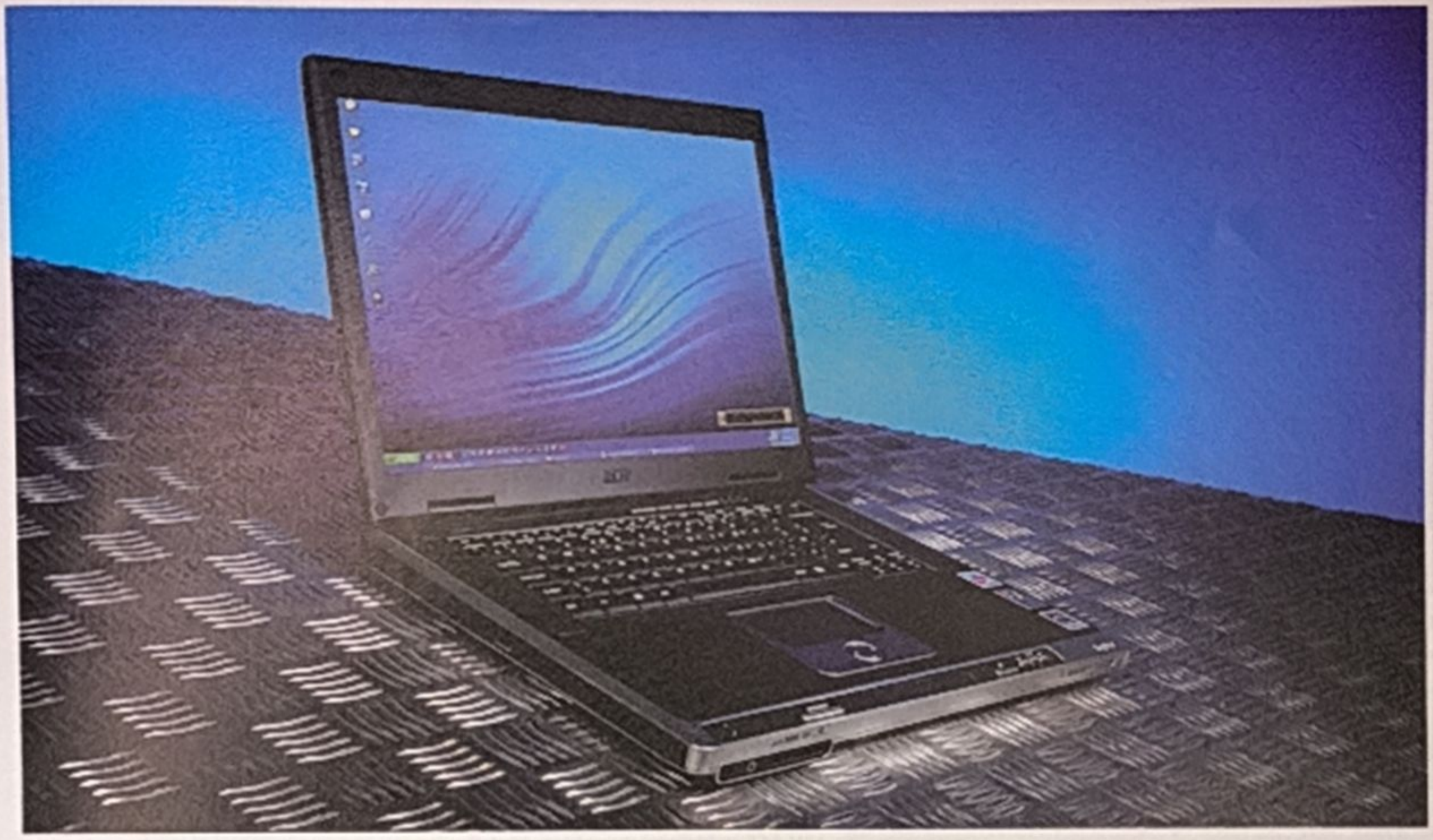
84% “Ultimativni procesor za poganjanje iger. Po ultimativni ceni”

AMD ATHLON 64 4000+	
Cena	215.760 SIT
Proizvajalec	www.amd.com
Količina predpomnilnika L1	128Kb
Količina prepomnilnika L2	1Mb
Frekvenca	2,5GHz
Povezava HyperTransport	1GHz
Procesor	939-nožični micro-PGA
Proizvodna tehnologija	130nm
Približno število tranzistorjev	105,9 milijonov
Največja moč	89W

88% “Cenejši FX-53. Še vedno drag. Izvrstna zmogljivost v igrah”

VIA K8T890	
Cena	še ni znana
Proizvajalec	www.via.tw.com
Podpora za procesorje	AMD Opteron/ Athlon 64/ Sempron
Podnožje	939 in 754
Podpora za grafiko	PCI Express PCI Express 16x grafika
Podpora PCI Express	4 x PCI Express 1x
Povezava HyperTransport	1GHz
Podpora za diske	4 x SATA, 4 x IDE, RAID
Vrata	8 x USB

85% “Ubijalski nabor čipov za Athlon 64. Širok nabor možnosti”



Acer Aspire 2026LMi

Ta velika pošast z izbočeno ustnico mogoče izgleda, kot bi se kujala, a ima mehko dušo in dobro srce.

Cena Ok. 480.000 SIT Proizvajalc Acer Na spletu www.acer.com

Pred davnimi, davnimi časi je besedna zveza "multimedijski notesnik" pojmovala širokozaslonski monitor, priključen na utrujen namizni procesor, ki je zahteval stalno hlajenje, medtem ko je požrešno praznil baterijo. Ta notesnik pa se lahko pohvali z vilinskim, a energičnim Intelom M775 (2GHz Centrinom, če ste vajeni prastare terminologije), ki je prav zavidljivo zmogljiv in izjemno ekonomičen. V *MobileMarku*2002 smo dobili rezultat 212, baterija je zmogla 4 ure in 43 minute stalne uporabe, notesnik pa se ponaša še s 15,4-palčnim zaslonom in tipkovnico polne velikosti.

V notesnik je vgrajen integriran medijski predvajalnik, zagnati pa ga je mogoče v vizualno ne preveč lep, a kljub temu funkcionalen Linuxov vmesnik, preko katerega lahko brez poganjanja operacijskega sistema predvajate DVD-je, CD-je in MP3-je, ni pa podpore za WMA. Na izbočeni ustnici so krmilni gumbi za ročno krmiljenje predvajanja in spreminjanje jakosti ter majhen zaslonček LCD, tako da je lahko notesnik med predvajanjem tudi zaprt. Povprečna kvaliteta zvoka pa pomeni, da notesnik ne bo dober za kaj več kot za zvočno ozadje. V bolj vsestranskem okolju Windows, s 512Mb pomnilnika in 128Mb Radeonom 9700 lahko pričakujete prav dostojne rezultate tudi v igrah, kar dokazuje tudi soliden rezultat 2.800 v *3DMarku 2003*. Vgrajen je tudi čitalec pomnilniških kartic, tako da lahko enostavno in hitro prenašate tudi fotografije z digitalnega fotoaparata.

NAMIZNA LJUBICA

Tipkovnica in sledna ploščica nista nič posebnega, a sta dovolj veliki, da omogočata udobno delo, med gumboma pod sledno ploščico pa je tudi večsmerni gumb. Štirje gumbi za bližnjice so uporabni, prav tako pa nam je všeč ročni nadzor brezžične povezave po standardu 802.11b/g.

Priključna mesta na hrbtni strani vključujejo modem, gigabitni omrežni priključek, troja vrata USB in ena vrata mini-FireWire. Priklopu monitorjev sta namenjena izhoda VGA in S-Video, na voljo pa je še reža PCMCIA in vmesnik IrDA. Po specifikacijah se lahko mirno kosa s samim vrhom ponudbe notesnikov, težak pa je le 3kg, kar je dovolj nizka teža, da ga je kar enostavno tovoriti naokoli.

Precej velika muha v drugače dobri juhi pa je zaslon. Ločljivost 1.280 x 800 je dostojna in ponuja dovolj prostora na namizju, a so barve izprane, vidni kot je uboren, kazi ga pa tudi znana bleščavost, ki je zaščitna znamka cenenih zaslonov.

> **“LCD JE VIDEN, TUDI KO JE POKROV ZAPRT, PRIKAZUJE CD IN INFORMACIJE O BATERIJI.”**

Odzivni čas prav tako ni ravno spektakularen, kar nekoliko pokvari potencial odličnega procesorja. Če pogledamo z bolj praktične plati, pa je jasno, da bo baterija precej hitreje odpovedala sodelovanje, če boste grafični kartici servirali preveč dela. Za pisarniške aplikacije pa boste dobili odlično prenosno napravo za solidno ceno in če veliko potujete in potrebujete notesnik, ki bo primeren sopotnik, boste s tem več kot zadovoljni. **PCF**

Procesor	2GHz, 400MHz FSB, 2Mb L2, Pentium M 755
RAM	512Mb
Trdi disk	80Gb, 4.200 obratov/min.
Zaslon	15,4-palčni široki
Grafična kartica	128Mb Mobility Radeon 9700
Optični pogon	DVD+/-RW
Povezljivost	3x USB 2.0, 1x mini-FireWire. 802.11 b/g Wi-Fi, Bluetooth, IrDA, S-video, VGA, paralelna vrata, modem, gigabitna mrežna kartica, PC-kartica
Dimenzije	360 x 273 x 28mm
Teža	3kg
3DMark03	2.800
MobileMark	212

PCF 81% "Prekrasen in zmogljiv z zajetno baterijo, a nekoliko shizofreničen."

Sony NW-E55

Pri Sonyu imajo očitno zaposlene prave mojstre oblikovanja.

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.sonystyle.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Predvajalnikov MP3 in drugih formatov zvočnih datotek očitno kar noče biti konca in Sony, kot oče modernega sprehajanja z glasbo na ušesih, nikakor ne bo dovolil, da bi si kdo priboril prevelik tržni delež. Predvajalnik, ki smo ga tokrat dobili na test, oblikovno tipično Sonyjevo izstopa. Gre za čisto drobceno zadevico, ki niti najmanj ni podobna predvajalnikom, ki jih poznamo. Z ergonomskega stališča je vsekakor eden najboljših, saj je krmiljenje izjemno enostavno in niti pomotoma ni mogoče pritisniti napačnega gumba, ker so ti tako različni, da jih preprosto ne morete zamenjati.

Po oblikovni plati predvajalniku torej nič ne manjka. Kaj pa po predvajalni? Kvaliteta predvajanja je odlična, podpora formatom pa čisto zadovoljiva. Seveda lahko predvajalnik služi tudi kot prenosno skladišče podatkov. Skladbe je mogoče prenašati na različne načine, da optimizirate način predvajanja. To je seveda dobro. Slabša novica pa je, da glasbe v njegov pomnilnik ni mogoče prenašati po isti poti kot podatke. Zadeva namreč poteka preko programske opreme SonicStage, ki pa ne spada ravno med najbolj intuitivne. Resda uporaba programa ni ravno komplicirana, a je vseeno veliko težavnejša kot navadno prenašanje datotek z enega diska na drugega. Program tudi vse preveč navdušeno javlja napake, tako da samo delo z njim ni najbolj prijetno.

Če povzamemo: NW-E55 je izjemno simpatičen predvajalnik, ki bi lahko čez noč postal prodajna uspešnica, a se bojimo, da mu to ne bo uspelo. Razlog za to trditev pa je čisto isti, kot je bil nekdaj razlog za neuspešno globalno prevlado Creativa – uporabniki smo leni in se nam resnično ne ljubi nameščati programje in se učiti uporabe še enega programskega predvajalnika/brskalnika. Najraje imamo čisto navadne, enostavne naprave, ki se priklopijo in delajo, ne da bi se morali za to mi kaj spotiti. Žal.

Kapaciteta: 128Mb

Podpora formatom: ATRAC3, MP3, WMA, WAV

Napajanje: 1 x AAA

Avtonomija: Do 70 ur predvajanja

Dodatno: Vrečka, podaljšek za slušalke, trak za okoli vratu.

PCF75%

"Ogromen potencial, neverjetna oblika, a neprijeten programski vmesnik."

Terratec Cinergy 250

Cena Ok. 28.000 SIT **Proizvajalec** Terratec
Na spletu www.terratec.de

Ta miniaturni pretvornik tvori most med koaksialno TV anteno in vašim PC-jem, s katerim se poveže preko standardnih vrat USB 2.0. Prav zato je idealen za uporabo z notesnikom. Omogoča vam torej gledanje televizije na PC-ju in snemati program na trdi disk. Priložena je tudi programska oprema za daljinski krmilnik. Nadležno pa je, da pritisk na gumb za snemanje na krmilniku ne zažene programske opreme na računalniku, s krmilnikom pa je potrebno tudi dobro meriti, zaradi česar ni najuporabnejši. Prav tako je nemogoče znižati jakost TV-ja brez spreminjanja jakosti samih zvočnikov. To nam pa ni všeč.

PCF54% "Fantastična ideja, ki pa ni najbolje izvedena."

DDR Booster

Cena 11.400 SIT **Proizvajalec** OCZ Technology
Na spletu www.ocztechnology.com

Prepričani smo, da smo videli Martyja McFlyja pobrati eno takšno zadevo v *Back to the Future III*. Napravica vsekakor izgleda, kot da bi se pritepla iz osemdesetih. Ta hudo čuden pomnilniški modul se namesti v prosto režo in – OK, vemo, da zveni neumno – dovaja "čistejšo" energijo pomnilniškim modulom za stabilnejše delovanje. Omogoča celo višanje napetosti, ki teče skozi module. A naj vas opozorimo: preveriti boste morali informacije na spletni strani, da ne bi pretiravali, prav tako pa preverite, če osnovna plošča sploh podpira tak modul.

PCF76% "Zabaven kos opreme za navijanje."

JBL Portable Music Box

Cena 24.100 SIT **Proizvajalec** JBL
Na spletu www.microanvika.com

No, pa smo dočakali še en dodatek za iPoda, imenovan Music Box (neee, ničesar nima skupnega s čudnim albumom Mariah Carey), ki vam omogoča poslušanje iPoda kjerkoli. Resnično osupljivo. Ta zadeva je... no... prenosni zvočnik. Sicer je bolj podobna miniaturni škatli za kruh, vsaj sodeč po načinu odpiranja. Uporablja enosmerni tok iz štirih baterij AAA in izgleda šminkersko kot le kaj. Za dobrih 24 tisočakov pa bi pričakovali vsaj zvočno revolucijo, ki je pa ne boste doživeli, pa četudi zvočniki izgledajo bolje kot sam iPod.

PCF67% "Samo za absolutne ljubitelje iPoda."

Stowaway Keyboard

Cena Ok. 34.000 SIT **Proizvajalec** ThinkOutside
Web www.thinkoutside.com

Fantastična ideja, ki jo napajata dve bateriji AAA. Bodimo iskreni – Pocket PC-ji so že fina stvar, a je vnašanje podatkov vanje učinkovito približno do take mere, kot je uporaba lepilnega traku za mašenje luknje v cevi. Dostojno vnašanje besedila je nerealistično tudi z ožičeno tipkovnico za dlančnik – če seveda nimate fantastične Bluetooth tipkovnice, kot je ta! Zadevica je fantastičen dodatek za dlančnik ali pameten telefon, povrhu vsega pa od vas ne zahteva pretirano preciznega tipkanja. Pa še fino je, če lahko človek nekaj pošteno napiše, ne da bi za to potreboval notesnik.

PCF90% "Opravi svoje – in to celo odlično."

Izbor uredništva
PC Format
December / 2004

Optoma EP738

Cena 234.000 SIT **Več informacij** www.optoma.com **Testiranje omogočil** Lestra, 01 722 89 07

Skrajni čas je že bil, da smo dobili cenovno dosegljiv projektor DLP, saj so bili do sedaj tovrstni modeli božjastno dragi. Sedaj pa nas je osrečila Optoma, ki s svojim modelom EP738 hudo navdušuje. Sicer ga sami oglašujejo kot poslovni model, a nič ne de – verjemite nam, ko pravimo, da obstajajo boljše delovne naloge za EP738, kot je prikazovanje Excelovih preglednic. Sploh ne, da bi se slabo obnesel v Excelu, toda v kompletu za domači kino se 1800 ANSI lumnov svetilnosti, v kombinaciji s tehnologijo DLP in kontrastom 2000:1 enostavno zlije v odličen projektor. Vse, kar bi si pri njem želeli, je komponentni priključek, toda potem ne bi ostalo nič prostora za prihodnje izboljšave.

PCF 90% "DLP za znosno ceno? Uredništvo je navdušeno in že čaka na božičnico."

Foxconn 755A01-6EKRS

Cena 21.800 SIT **Na spletu** www.foxconn.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Če ste imeli do tega trenutka v lasti vsaj en računalnik, je velika možnost, da ste se s podjetjem Foxconn nevede že srečali, kajti gre za enega največjih proizvajalec podnožij za procesorje, pomnilnike, reže PCI, kablov ipd. To so proizvajali pogodbeno, sedaj pa so pričeli tudi sami izdelovati osnovne plošče. Model 755A01 je eden redkih, ki uporablja za nabor čipov SIS755, namenjen Athlonu 64 na podnožju 754. Ker gre za cenovno ugoden izdelek, preseneča dejstvo, da plošča podpira gigabitno mrežno kartico in krmilnik S-ATA RAID. Zmogljivostno gledano, plošča prehiti vse modele VIA KT800, žal pa ima BIOS premalo možnosti za nastavljanje in navijanje.

PCF 81% "Cenovno ugodna plošča, ki bo zanimiva predvsem tistim, ki željo moč Athlona 64 za majhen denar."

Mlacom
15 let

Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Preveri najbolj ažuren CENIK na spletu!

ohišje Enermax CS656-TA
14.934,oo SIT
novi Enermaxov model v črni in srebrni barvi

ohišje Coolermaster Centurion 5
18.126,oo SIT
dobro hlajeno ter lično ohišje s 12cm ventilatorjem

DVD snemalnik NEC 3500
18.990,oo SIT
zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 16x hitrostjo, dvoslojni 4x

graf. k. Gigabyte Geforce 6800
79.820,oo SI
izjemno hiter grafični pospeševalec z 128MB DDR pomnilnika in pasivnim hladilnikom

napajalnik Enermax Coolergiant
21.546,oo SIT
izjemno tihi in zmogljivi napajalnik model EG385AX-SFMA

matična plošča Epox 9NDA3+
39.800,oo SIT
najbolj zmogljiva S939

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

Izbor uredništva
PCFormat
December / 2004

Foxconn Minotaur Diabolic

Najbolj strašljivo ohišje, kar smo jih videli – pa ne v slabem pomenu besede.

Cena 25.500 SIT Na spletu www.casedge.com Testiranje omogočil Power Plus, 01 511 27 27

To, kar vidite na sliki, je ohišje. Da, za računalnik. In, da, izgleda, kot da je pravkar privršalo iz pekla. In če mislite, da je zadeva kar nek "plastik-fantastik", ki ji v prid govori samo videz, se grdo motite. Dobro, sprednja stranica ohišja, ki tako grdo gleda s slike, je resda plastična, je pa zato preostali del veselo kovinski, tako da je zadeva še težka kot hudič.

Diabolic pa prinaša še nekaj zanimivih novosti. Najprej opazite 120mm ventilator na zadnji stranici, druga je ta, da se pogoni nameščajo s sanmi na samo eni strani, tretja, in tudi najbolj uporabna, pa je ta, da je mogoče ploščo, na katero se privijači osnovna plošča, sneti, kar močno olajša sestavljanje računalnika. V bistvu nam ni ravno jasno, zakaj se istega sistema ne poslužuje še kdo drug, ker je resnično uporaben.

Če pa se še malce vrnemo k samemu oblikovanju – oči hudiča rdeče žarijo, ko je računalnik prižgan, priložena modra dioda (škoda, da ni rdeča) pa osvetljuje še notranjost. Usta antikrista je mogoče odpreti, v hudičevem žrelu pa se skrivajo štiri vrata USB, ena FireWire ter izhoda za slušalke in mikrofon.

Kot smo že povedali, ohišje ne spada med najlažje, tako da se boste z njim na LAN zabavah postavljali samo najmočnejši, bo pa prav dobro služilo za metanje čeljusti obiskovalcev po tleh. Pa tudi babica in tista smrklja, ki si drzne trditi, da je vaša sestra, bosta nehali vdirati v vašo sobo, ne da bi prej potrkali, dali pisno prošnjo za vstop s koleki. O, da... ob hudiču smo blaženi od nog do glave.

Tip Midi-ATX

Mesta za pogone 4 5,25-palčne reže, 2 3,5-palčni reži, kletka za 4 diske

Napajalnik Vgrajen 450W

Razširitve 4x USB, 1x FireWire, slušalke, mikrofon

Dodatno Modra hladna dioda

PCF 91%
"Videz ne vara, res je diaboličen."

Novo v Sloveniji
Digitalni fotoaparati

RICOH
Image Communication

Ricoh Caplio RZ1

Priloženi barvni pokrovčki!

4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 5.65 – 16.95mm
F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Čas. neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki

45.900,-

Ricoh Caplio R1

4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.6 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, **1 cm macro način**
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod

64.900,-

Ricoh Caplio GX

5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, **1 cm macro način**
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom, 1,2s hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža, USB povezava
AV izhod, 6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije
(Li-Ion 3.400 fotografij)

89.900,-

PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Big Bang trgovine Spar, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan

Tagan TG420-U02

Cena 23.520 SIT Več informacij www.tagan.com Testrianje omogočil JAE, 01 586 62 26

Tagan si je najprej ustvaril ime, ko je na tržišče lansiral 480W model, ki je požel dosti uspeha. Sedaj so na test poslali 420W model I-Xeye, ki bo zanimiv predvsem tistim, ki radi modificirajo svoja ohišja. Poleg tega, da ima napajalnik dovolj moči za požrešne GeForce serije 6800 in ima cel kup dobrot v stilu dveh ventilatorjev, direktnih priključkov za napajanje diskov S-ATA in zelo tihega delovanja (pod normalno obremenitvi doseže 22dB), ima tudi vgrajeno neonsko osvetlitev, tako da ga je prijetno pogledati v temi med delovanjem, saj oddaja očem prijeten sij. Napajalnik na testu ni imel nobenih težav pri poganjanju zahtevnega sistema, prav zaradi tihega delovanja pa ga močno priporočamo.

PCF 83% "Zelo dober napajalnik, ki pa nosi tudi precejšno ceno."

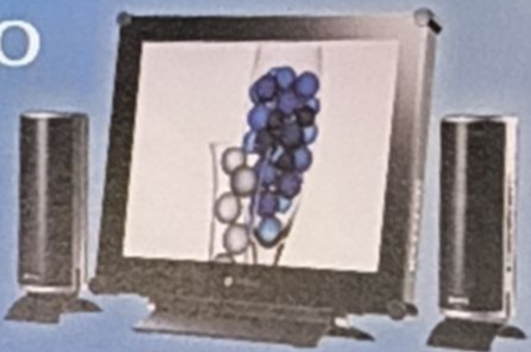
Kvaliteta, ki vam jo bodo zavidali!

AG neovo

Touch screen

SX serija

S serija



F serija

E serija

X serija

Ste kdaj potrkali na vaš LCD zaslon?
Na našega lahko kadarkoli.

NeoV je najnovejša "Optical Filter" tehnologija, vdelana v prednji okvir zaslonov AG Neovo, ki uporabniku izboljša kvaliteto in udobje prikaza. Tehnologijo NeoV je ekskluzivno razvilo in si jo lasti podjetje AG Neovo. NeoV optični filter je posebej zasnovano, ojačano optično steklo, katero je vdelano na vrh notranjega LCD zaslona. To steklo dramatično izboljša kvaliteto slike in zaščiti zaslon pred poškodbami.

JAZZ ZVOČNIKI

VGRAJEN 5.1 DOLBY DIGITAL

JAZZ J9940B
Za DVD/DivX PLAYERJE in HDTV sisteme

Izhodna moč:	200 Watts RMS (Sub:100W + Sat:20WX5)
Zvočnik:	Sub: 8" Woofer, Prednji zv.: Daul 3" Full Obseg+1.5" Dome Tweeter Zadnji zv.: 3" Full Range+1.5" Dome Tweeter
Frekvenčni raz.:	30Hz-20KHz
PDIF Input:	Optical , Coaxial
Kontrole:	Daljinec

77.990 SIT

9940W Wireless
86.990 SIT

JAZZ J9938
DVD/DivX, Playerje kot domači kino
AC3/DTS DEKODER
Izhodna moč: 45 Watt, RMS Total Power
Subwoofer - 20 Watt - lesen
SAT 5 x 5W 5.1 zvočniki primerni za
Frekvenčni razpon: 70Hz do 20.000 Hz
Kontrole: Napajanje, glasnost, bas
Dimenzije: Subwoofer: 170x300x285
Satelit: 87x96x95
Daljinski upravljalec
Kontrolni stolp: 70x184x232

Vrhunski model za domači kino.

39.990 SIT

www.jazzspeakers.com

6.990 SIT

Jazz 1301 (vrhunski zvočniki za prenosnike) 6 kanalni zvok v dveh zvočnikih vhod USB 2.0 & 1.1 RMS 1W
Frekvenčni razpon: 100Hz do 20.000Hz
Kontrole: programska oprema
Dimenzije: 110x35x20

JAZZ 9902C 5.1 zvočniki
Izhodna moč: 30 Watt RMS Total Power
Subwoofer - 15 Watt (lesen)
Zvočnika - 2.5 Watt vsak
Frekvenčni razpon: 35Hz do 20.000 Hz
Kontrole: Glasnost, napajanje, balance
Dimenzije: Subwoofer: 190x255x360
Satelit: 83x80x95 Center: 242x80x147

13.990 SIT

Jazz J6932
2.1 zvočniki
Izhodna moč: 20 Watt RMS Total Power
Subwoofer - 12 Watt
Zvočnika - 4 Watt vsak
Frekvenčni razpon: 40Hz do 20.000 Hz
Kontrole: Napajanje, glasnost, bas
Dimenzije: Subwoofer: 117x148x200
Zvočnik: 42x82.5x26.5

Vrhunski zvok!

8.690 SIT

Jazz J6945 2.1 zvočniki
Izhodna moč: 7 Watt RMS Total Power
Subwoofer - 6 Watt
Zvočnika - 1.5 Watt vsak
Frekvenčni razpon: 60Hz do 20.000 Hz
Kontrole: Napajanje, glasnost, bas
Dimenzije: Subwoofer: 176x214x168
Satelit: 75x172x71

6.990SIT

JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles

PRENOSNI RAČUNALNIKI

Chiligreen D400J

Zaslon 15.1 TFT XGA matrika
Ločljivost XGA 1024 x 768
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 256 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Double Layer
VGA Intel onboard 64MB
Zvočna kartica 3D Full Duplex
3x USB 2.0, drsna ploščica,
PCMCIA 1x Type II, VGA izhod,
čitalec spominskih kartic,
paralelni, serijski port, Fire-Wire,
IrDA, PS2
Modem 56 kbps
Baterija Li-Ion
DARILO: TORBICA

249.900 SIT

Chiligreen D400K

Zaslon 15" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
AMD Sempron 3000 Mobile
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec 8x Double Layer
ATI M11 Radeon Mobility 9700 64 MB
3x USB 2.0, VGA-out, TV-out,
Firewire, LAN 10/100,
1x PCMCIA Type II,
čitalec spominskih kartic,
IrDA, PS/2, Paralelni port,
Serijski port
Modem 56 kbps
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

289.900 SIT

Chiligreen G553

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost XGA 1024x768
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 40 GB
DVD zapisovalec ND 6500 8x
(Double Layer)
Grafična kartica integrirana Intel 3D
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
Drsna ploščica
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

299.900 SIT

Chiligreen G556

Zaslon 15.1" TFT matrika
Ločljivost XGA 1400x1050
Intel Centrino 1.6 GHz
Spomin 512 MB DDR
Trdi disk 60 GB
DVD zapisovalec ND 6500 8x
(Double Layer)
VGA ATI M11 9700 128 MB
Zvočna kartica AC 97 5.1
PCMCIA 1x Type II, 2x USB 2.0,
FireWire, IrDA, VGA-out, paralelni port
TV-out, Drsna ploščica
Modem 56 kbps
WLAN, mrežna 10/100
Baterija Smart Li-Ion
DARILO: TORBICA

349.900 SIT

RAČUNALNIŠKI SISTEMI anni

ANNI CIRKON

Cena z DDV brez monitorja:
77.990 SIT
103.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano zvočno, grafično in mrežno kartico+USB 2.0
Procesor Intel Celeron320 2.4GHz/533,S478,256kC,Box
takeMS spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 40GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška PS/2
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

takeMS

ANNI BISER

Cena z DDV brez monitorja:
94.160 SIT
120.390 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča z integrirano zvočno 5.1 in mrežno kartico+USB2.0+SATA+RAID
Procesor Intel Celeron 320 2.4GHz/533,S478,256KC,BOX
takeMS spominski modul DDRAM 256MHz, 400MHz
Trdi disk 80GB, 7200rpm
CD zapisovalec 52x32x52
Disketna enota 3.5", 1.44MB
Grafična kartica ATI Radeon 9200SE, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje Midi tower ATX, 300W
Tipkovnica multimedijska SLO
Miška Logitech optična s koliščkom
Podloga za miško
Aktivni zvočniki

takeMS

ANNI OPAL

Cena z DDV brez monitorja:
159.990 SIT
185.990 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus A7V600X
ViaKT600, DDR400, SATA, SB, LAN, USB2.0
Procesor AMD Sempron 2800, BOX
takeMS spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk Samsung 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Recorder NEC-3500, dvoslojno zapisovanje (črn)
Disketna enota 3.5", 1.44MB, (črna)
Grafičnakartica ATI RADEON 9550, 128MB DDR, DVI, TV
Ohišje MidiTower, 350W, front USB2.0 + SB+FW (sreb/črna)
Tipkovnica multimedijska SLO, PS2 (črna)
Logitech miška Optical (črna)
Podloga za miško, Aktivni zvočniki 700W (2+1) (črni)

takeMS

ANNI SAFIR

Cena z DDV brez monitorja:
204.990 SIT
231.250 SIT
z Win XP Home

Osnovna plošča Asus P4P800,
i865PE, FSB800, DualDDR 400
Intel P4, 3.0GHz/800, 1024kC
takeMS spominski modul DDRAM 512MB, 400MHz (2x256MB) Dual
Trdi disk 120GB, SATA, 7200rpm, 8Mb cache
DVD Recorder NEC-3500 16x črn,dvoslojno zapisovanje (črn)
Disketna enota 3.5", 1.44MB, vgradna, (črna)
Grafična kartica ATI RADEON 9600,128MB DDR, DVI, TV
Ohišje MidiTower 350W, front USB2.0+SB+FW (črn)
Tipkovnica multimedijska SLO,PS2 (sreb/črna)
Logitech miška optična s koleščkom (črna)
Zvočniki 700 W 2.1 sistem (črni)

takeMS

anni

Motnica 7a, 1236 Trzin
Telefon: (01) 5 800 800
Fax: (01) 5 800 802
E-pošta: info@anni.si
Internet: www.anni.si

Vredno ogleda
PC Format
December / 2004

Handspring Treo 600

Cena 150.000 SIT Na spletu www.handspring.com Testiranje omogočil CHS, 01 560 65 00

Če se v tem trenutku praskate po glavi in napeto razmišljate, kaj za vraga je Treo, naj vam pojasnimo, da gre za pameten telefon, katerega programsko osrčje pa ne predstavlja Microsoftov debelušni sistem Windows Mobile, temveč Palmov zmogljivi in intuitivni drobižek Palm OS 5.2.1.

Če že poznate Handspringove izdelke, naj vam pa povemo, da je model 600 precej shujšal, se znebil tistega čudnega pokrova in je zdaj dejansko podoben telefonu. Čeprav je večji od večine klasičnih mobilnih telefonov, pa lepo sede v dlan in se človek med telefoniranjem ne počuti, kot da bi k ušesu stiskal nočno omarico. Tudi po ergonomski plati je dobro zasnovan, saj so tipke na tipkovnici pod zaslonom ravno prav izrazite, da je vnašanje besedila izjemno enostavno. Res je, da so tipke drobne, a so zvito zasnovane, da se vdajo na pritisk samo v določeni smeri, zato med vnašanjem besedila tudi tisti z najbolj klobasastimi prsti ne boste pritiskali na pet tipk naenkrat. Privzeto Treo 600 ne podpira vnašanja besedila po sistemu grafitti, a je mogoče dobiti brezplačno aplikacijo, ki ga pripravi tudi na to, če se tipkovnice ne morete privaditi. Ena bolj simpatičnih možnosti pa je gumbek na vrhu naprave, s katerim enostavno izklopite vse zvoke, kar je odlična rešitev, saj prebijanje skozi gore kakšnih menijev ni ravno prijetno, če pa vam je takšno početje pri srcu, pa lahko gumbku celo priredite kakšno drugo funkcijo.

1,8-palčni zaslon je jasen, kontrasten in svetel. Slednje je dobrodošla možnost, saj imajo drugi dlančniki (predvsem nam tako ljub Tungsten T3) boljše zaslone, ki so pri močni svetlobi nekoliko bolje vidni.

Treo 600 ima vgrajen tudi danes že tako nepogrešljiv (in za večino članov uredništva popolnoma nedoumljiv) fotoaparat, ki zmore zajemati slike z ločljivostjo 640 x 480 (torej 0,3 megapiksla), ki pa nas ni navdušila. Bliskavice namreč ni, ob malce neprimerni svetlobi so slike nerazpoznavne, pa tudi drugače so zrnate in nič kaj impresivne, kot bi pač pričakovali od fotoaparata tega razreda. Takšno mnenje o tovrstnih dodatkih telefonom in dlančnikom pa je seveda popolnoma subjektivno, saj se nekomu zdijo hudo fini in uporabni. V uredništvu pač še danes modrujemo, kaj za vraga so razmišljali snovalci teh naprav, ko so vanje pričeli vgrajevati naprave, ki trenutno še zdaleč ne morejo nuditi tistega, kar bi si večina uporabnikov želela (ali potrebovala, če smo že pri tem). Je pa zato uporaba fotoaparata skrajno enostavna, posnete slike pa lahko hitro nastavite kot privzete slike ob klicih, kar je prav tako simpatična možnost.

Ker gre torej v osnovi za dlančnik, ki zna tudi telefonirati, so seveda na voljo vse potrebne funkcije za normalno delo. Ker ima večina članov uredništva Palm OS raje kot Microsoftov operacijski sistem, nam je Treo 600 še toliko bolj všeč.

PCF

> **ČEPRAV JE VELIK, SE ČLOVEK NE POČUTI, KOT DA BI K UŠESU STISKAL NOČNO OMARICO**

Omrežje	GSM 850/900/1800/1900 MHz, GPRS
Procesor	144MHz ARM
Operacijski sistem	PalmOS 5.2.1
Pomnilnik	32Mb (24Mb na voljo uporabniku)
Zaslon	1,8-palčni, 160 x 160, 3375 barv
Vmesniki	USB, Ir
Razširitvena mesta	S SDIO združljiva reža SD/MMC
Avtonomija	Do 4 ure pogovorov, do 10 dni v pripravljenosti
Fotoaparat	640 x 480 brez bliskavice
Zvočnik	Vgrajen, možnost prostoročnega telefoniranja
Dimenzije	11,2 x 6 x 2,2cm
Teža	168g
Dodatno	Slušalka za prostoročno telefoniranje, etui

PCF 88% "Manjši, lažji, robustnejši in bolj simpatičen. Treo 600 je dobra izbira in pika."

Občutite razliko.
17" LCD
ŽE OD
69.900
Z DDV

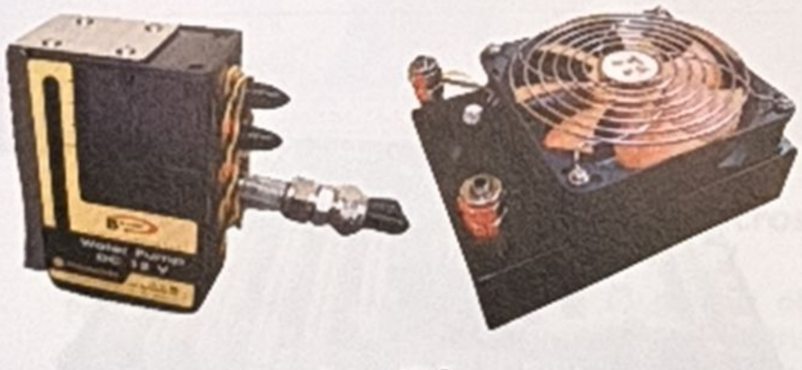
PROVIEW
GENERALNI UVOZNIK:
CHIP, D.O.O., MESTNI TRG 4,
PE UL., HEROJA STANETA 4, 3310 ŽALEC
TEL.: 03 712 12 00, FAX: 03 712 12 20
E-POŠTA: INFO@CHIP.SI - WWW.CHIP.SI

NEC VT47

Cena 274.900 SIT **Na spletu** www.nec.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Tik pred koncem leta je NEC posodobil celotno linijo VT, zato smo na test dobili tudi nov model projektorja, VT47. Če ste reden bralec, se boste takoj spomnili, da smo opisali njegovega predhodnika, VT46, in ga tudi izdatno pohvalili, saj se je lahko pohvalil z visoko kvaliteto predvajanja in izjemo ugodno ceno. VT47 nadaljuje tradicijo in ostaja odlična izbira. Kar se je spremenilo, je svetilnost, ki se je zvišala s 1200 na 1500 ANSI lumnov. Prav tako so ga rahlo utišali, predvsem v varčevalnem načinu Eco, ki zmanjša hrup na 28dB in obenem podaljša povprečno življenjsko dobo žarnice na 3000 ur. Ostale lastnosti projektorja so večinoma iste, prav tako se praktično ni spremenil niti daljinski krmilnik. Če že imate VT46, ga je nesmiselno zamenjati za VT47, ostali pa se mirne duše odločite zanj.

PCF 85% "Dobro ocenjen model je dobil naslednika, ki prav tako ne razočara."



Thermaltake Bigwater

Cena 20.800 SIT **Na spletu** www.thermaltake.com
Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Tokrat smo imeli možnost preizkusiti kit komplet vodnega hlajenja podjetja ThermalTake, v katerem najdemo vse potrebno za montažo in takojšnje delovanje. Tako boste v paketu našli UV-aktivno tekočino, UV-aktivne cevi, blok, radiator z ventilatorjem, regulator slednjega, vodno črpalko, vse potrebne vijake in vse, kar potrebujete za montažo, ter seveda tudi posode za polnjenje. To je hkrati tudi prvo testirano vodno hlajenje tega podjetja, ki nam je seveda dobro znano po (zelo kvalitetnih) zračnih hladilnih telesih, prav tako pa tudi ohišjih in še kaj bi se našlo.

Kljub tankim cevkam in ne preveč močni črpalki nas je vodno hlajenje prepričalo, saj hladi primerno (čeprav bi ga v teh hladnejših dneh lahko prehitelo kako boljše zračno hlajenje) in je hkrati tudi dovolj tiho, pri čemer se izkaže omenjeni regulator vrtljajev ventilatorja. Celotna zadeva se lepo priključi na priklop ventilatorja, zato ne potrebujemo dodatnih stikal, ki ob vklopu/izklopu vklopijo vodno hlajenje. Sam blok morda ni ravno "zadnji hit" kar zadeva obliko, vendar svojo nalogo opravlja dokaj suvereno.

PCF 83% "Primeren kit komplet, v katerem najdete vse, kar potrebujete za hlajenje."

TECH TRADE®
www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09

MINI BREZŽIČNA SPY BARVNA KAMERA
ZA NADZOR VHODA V STANOVANJE, VAŠEGA MALČKA, DARILO

Prenos do 100 metrov!
2,4 GHz
ZT-803T
samo 27.900,-

Za vse tiste, ki nimate časa z napeljevanjem žic in želite opazovati dogajajanje na TV zaslonu ali računalniku. Mini brezžična barvna kamera ZT-803, ne samo VIDETI tudi SLIŠATI, je nepogrešljiva v vsakdanjem življenju. Ne morete si niti predstavljati, kaj počnejo oz. ne počnejo vaši zaposleni ali vaši partnerji,med tem, ko vas ni. *Si želite dogajanje opazovati preko interneta,kjerkoli ter kadarkoli?*

MP3 PREDVAJALNIK RAZŠIRLJIV Z MMC/SD KARTICO
MP3 PREDVAJALNIK CN-MP1 je zaradi svoje majhnosti idealen kot obesek za na ključ! Uporablja LCD zaslonček ter Ima 128MB spomina. Odlikuje ga 5 enot v eni! Lahko je mp3 predvajalnik, USB FLASH DISK,dig. diktafon in končno, ima možnost vgradnje spominskih kartic tipa MMC, SD.
128MB... samo 16.100,-
256MB... samo 19.760,-

USB FLASH DISKI:
Imejte pomembne podatke, slike ali glasbo vedno s seboj. Sedaj v lahki aluminjasti ter gumjasti, vodoodporni izvedbi!
128MB... samo 5.490,-
256MB... samo 9.390,-
512MB... samo 14.990,-
1GB... samo 24.890,-

DIVX PREDVAJALNIKI S SLO PODNAPISI:
PODPORA VSEH STANDARDOV!
Gericom Bellagio AD2020... samo 17.490,-
Yamada DVX-6600... samo 19.600,-

PRENOSNIKI:
Prestigio HI TECH - HI STYLE
acer

Acer Travelmate 2303 - Prenosnik ugodnega cenovnega razreda nove generacije! Za svoj denar dobite lahek lep srebren prenosnik, ki temeljina tehnologiji Centrino in ima poleg 15" zaslona in 40 GB trdega diska še COMBO enoto ter Celeron M procesor, ki tiktaka pri 1500 Mhz z 2 leti garancije!... samo 219.490,-

KOMPLETNA MREŽNA OPREMA TER VIDEO NADZORNA OPREMA NA ENEM MESTU!

WWW.techtradecenter.si
VSE CENE SO Z DDV!

Vredno
ogleda
PCFormat
December / 2004

Trust Wireless Televiewer V2

Končno resnično zanimiv Trustov izdelek?

Cena Pokličite prodajalca **Več informacij** www.trust.com **Testiranje omogočil** Trion, 01 563 40 10

Ste eden izmed tistih, ki poseduje prenosnika, ki nima izhoda za priklop na televizijo? Verjetno vas je kar nekaj takšnih, saj nas ljudje dostikrat povprašajo, če poznamo koga, ki izdeluje izhode za priklop na TV. Glede na to, da so vsi novejši prenosniki (enako velja tudi za grafične kartice) opremljeni z vsaj enim izhodom za TV, je tržišče dolgo časa zamiralo. Dokler ni postalo brezžično.

Trust nam je na uredništvo poslal napravo z nedvoumnim imenom. Kako deluje? Preprosto, v notranjosti škatle najdemo dve napravici. Ena je oddajnik, ki ima klasični analogni priključek D-SUB (VGA, da ne boste čudno gledali) in še par drugih vhodov. Njena naloga je sprejeti signal, ter ga posredovati sprejemniku. Tu se dogaja največja skrivnost kompleta, saj se signal pretvori iz računalniškega v televizijski in hkrati v napravi prijazen jezik, nato pa se odda v okolico pri frekvenci 2,4GHz. Ta zadošča, da se kjerkoli v razdalji 100m zunaj ali 30m znotraj podatki pojavijo na voljo drugi napravi, ki je sprejemnik. Tu se signal pretvori nazaj v končna zvok in sliko. Zvok? Seveda, oddajnik ima priklop za zvok, tako da slika in zvok hkrati potujeta do televizorja. Niste pa omejeni samo na povezavo PC-ja in TV-ja, saj lahko za dobavitelja signala zaposlite katero koli napravo, ki oddaja sliko v načinu S-Video.

Najbolj preseneča dejstvo, da zadevici zelo lepo delujeta. Sicer so podatki o dometu rahlo pretirani (ali pa imamo mi debelejše stene), vendar pa smo ugotovili, da razdalja 15m znotraj stavbe ne povzroča nobenih težav. Vidne ali slušne izgube signala nismo zaznali, prav tako nismo našli naprave, ki bi signal motila.

Tip	Pretvornik VGA v PAL
Podprte ločljivosti	640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768 in 1600 x 1200 (60Hz)
Možnost priklopa 2 naprav na 1 signal	Da
Število kanalov delovanja	4
Vhodi	VGA, S-Video, stereo zvok
Izhodi	S-Video, SCART, kompozitni, stereo zvok

PCF 87%

"Za tiste, ki ga potrebujejo, je kot naročen. Ostali bodo še naprej uporabljali kable, ki so cenejši."

Novo v Sloveniji
Digitalni fotoaparati

RICOH
Image Communication

Priloženi barvni pokrovčki!

Ricoh Caplio RZ1

4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f. 5.65 – 16.95mm
F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Čas. neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki

45.900,-

Ricoh Caplio R1

4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f. 4.6 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, **1 cm macro način**
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov
z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod

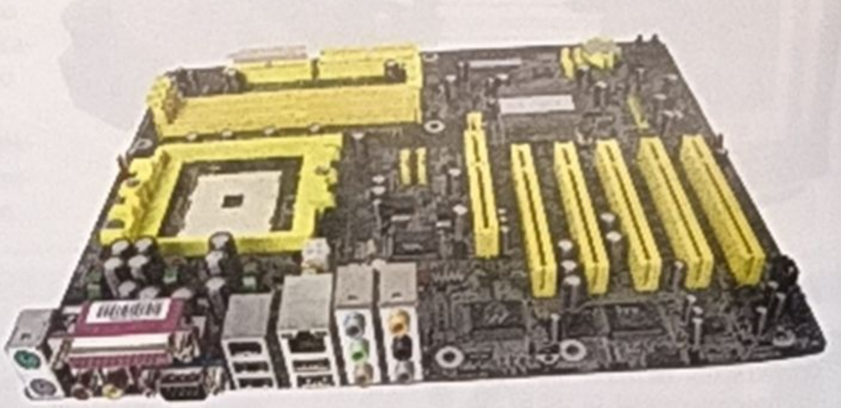
64.900,-

Ricoh Caplio GX

5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, **1 cm macro način**
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov
z zvokom, 1,2s hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža, USB povezava
AV izhod, 6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije
(Li-Ion 3.400 fotografij)

89.900,-

PRODAJALCI: Harvey Norman, trgovine Janus Trade, trgovine Big Bang trgovine Spar, Teal, PowerPlus, Mentis, Tech Trade, Rolan.



DFI LanParty UT NF3 250Gb

Cena 28.320 SIT **Več informacij** www.dfi.com.tw
Testrianje omogočil PC H.AND, 01 530 08 00

Ne, ni namenjena navdušencem nad *Unreal Tournamentom*, čeprav to ni slaba ideja. Serija Lanparty vsekakor cilja na uporabnike, ki svoje računalnike tovorijo na srečanja, čeprav smo na tovrstnih dogodkih opazili najrazličnejše plošče. Tisti UT pa pomeni "UV on, Tweak fun". V praksi to pomeni, da ste največji car na LAN zabavah, če imate to ploščo in jo opremite z UV žarnico, kajti potem plošča oddaja nenavaden sij. Da pa vam na tovrstnih zabavah ne bi bilo nerodno zaradi počasnega delovanja, je dotični model opremljen z naborom nForce 3 250, ki streže Athlonom 64 na podnožju 754. Vse, kar še potrebujete, je ohišje, ki ima stranice iz prozornega pleksija in že spadate med poznavalce.

PCF 84%

"Če vas mikajo modifikacije, je to vsekakor prava plošča za vas. Razen, če vas moti rumena barva."

Acer TravelMate 8000 series
Neodvisna mobilnost
intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY
acer
www.pleasing.it

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

Prenosniki serije **TravelMate 8000** so posebej oblikovani za mobilne uporabnike v manjših, srednjih in velikih podjetjih, ki želijo tanek in eleganten delovni instrument, ki združuje komponente vrhunske kvalitete in tehnologije. Zahvaljujoč **Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija** vam prenosnik omogoča **veliko avtonomnost baterije** skupaj s **fleksibilnostjo brezžične komunikacije,** ter različne **varnostne mahanizme**.

- Intel® Centrino™ Mobilna Tehnologija
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Integrirano: 10/100/1000 Mbps Fast Ethernet V.92 Modem, Bluetooth™
- 15.0" SXGA+ TFT Zaslon
- Do 80GB ATA/100 HDD z Disc Anti-Shock Protection (DASP)
- DVD-RW Super Multi
- 4-in-1 SmartCard Reader
- 1* Year Carry-In International Travellers Warranty

Nadaljne informacije: **www.acer.com/si**
sales@acer-ee.com

acer
Empowering People

Naša distributerja: • Avtera d.o.o., Tel: 01-5853665,
• TrendNet d.o.o., Tel: 03-5863033

WinFast
A400
Vredno ogleda
PCFormat
December / 2004

Leadtek WinFast A400 TDH

Cena 84.600 SIT Na spletu www.leadtek.com Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Ko smo končno dobili paket v roke, so se nam pričele neizmerno cediti sline. Zakaj? Zakaj le... Na test smo namreč dobili grafično kartico podjetja Leadtek z vgrajenim grafičnim čipom GF 6800, s 128 Mb pomnilnika (žal samo) DDR 1, ki tiktaka pri frekvenci 700 Mhz. Že ko smo vzeli zadevo iz škatle, je kartica delovala impresivno, saj že velikost, prav tako pa velikost bakrenega hladilnika, ki je na njej (hladi tako procesor, kakor tudi pomnilnik), postavi dlake pokonci. Kljub nadpovprečnim dimenzijam in teži pa smo kartico brez večjih težav stiščali v ohišje, čeprav gnetča na osnovni plošči ni bila majhna.

Kartica ima eno lepo lastnost (kar se za tako ceno tudi spodobi) – to je temperaturna regulacija ventilatorja. Žal pa zaradi velikosti zasede še eno dodatno režo PCI. Kartico smo preizkusili v igrah *Far Cry, Collin McRae Rally 4, Richard Burns Rally, Need For Speed Underground 2*, ter seveda v *Doom 3*. Igre smo po pričakovanju lahko igrali pri ločljivosti 1.280 x 1.024 z vsemi podrobnostmi, navitimi do konca. To je bilo pri tem grafičnem čipu tudi za pričakovati, saj drugače kartica nikakor ne bi opravičila svoje cene.

WinFast A400 TDH se nahaja v samem vrhu ponudbe nVidiinih grafičnih kartic, seveda pa ni najviše. Prav tako je dobra lastnost, da je v paketu priloženih nekaj iger, kot so *Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince Of Persia, Gun Metal* ter *Big Mutha Truckers*. V 3DMark2003 smo dobili rezultat celih 7924, kar je dokaj zavidljivo.

Vodilo	AGP
Oblika	ena reža
Zahteve po zunanjem napajanju	Da
Hitrost AGP	8x
Pomnilnik	128 Mb, DDR 256 bitni
Hitrost jedra	400 MHz
Hitrost pomnilnika	700 MHz

PCF 88%

"Zelo dobra kartica. Le kako me bo Aljoša prepričal, naj jo vrnem?"

NEC

SUPER CENE

NEC VT 46

- LCD tehnologija
- Ločljivost: 800x600,
- Max. ločljivost: 1600x1200,
- Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
- Kontrastno razmerje: 400:1,
- Velikost projekcije: 21"-300"
- Zvočnik: 1W mono
- Teža: 2.9 k
- Daljinski upravljalec, torbica
- Garancija 3 leta

219.900 SIT

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG, POWERPLUS, TEAL d.o.o., ROLAN Maribor, trgovine MENTIS, TECH-TRADE Center, trgovine JANUS TRADE, LESTRA Radomlje, BOCOM, CONNECT.

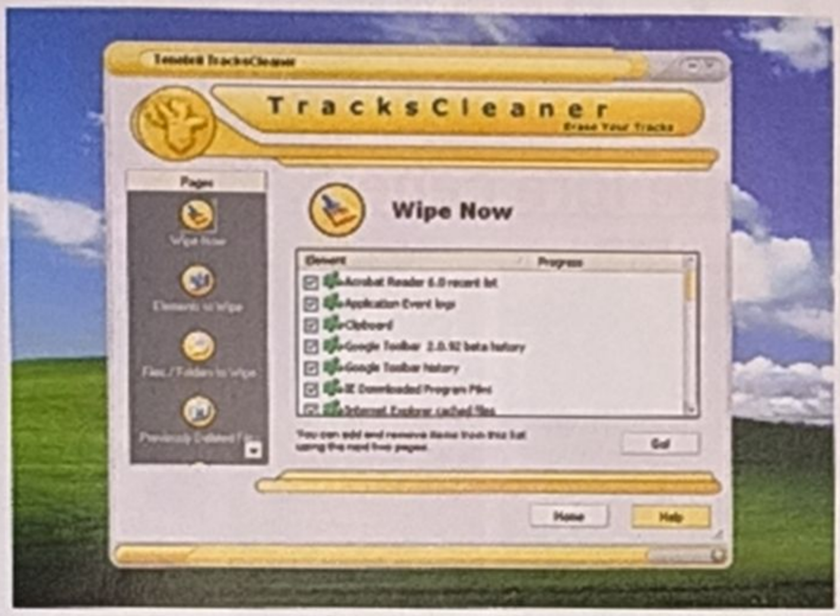
KWORLD
Vredno ogleda
PCFormat
December / 2004

KWorld Xpert TV-PVR USB2.0

Cena 14.990 SIT **Več informacij** www.kworld.com.tw **Testrianje omogočila** Chip, 03 712 12 0

Ste eden izmed tistih uporabnikov prenosnika, ki bi si želel gledati televizijski program na njem? Moramo priznati, prenosniki, ki bi imeli vgrajen TV tuner, resnično niso pogosti (ali bolje povedano, smo jih dobili na test le za vzorec, kar nam ni ravno najbolj všeč). Tolažba prihaja v obliki KWorldovega USB TV tunerja, ki celotno zajemanje slike, ki ponavadi teče preko vodila PCI, prenaša preko vodila USB. Seveda je za nemoten potek slike potrebna različica 2.0, a nič ne de. Pravzaprav preseneča, da ima vgrajene funkcije, kot so Time Shifting (lahko pritisnete pavzo, tuner bo začel snemati program, ko pritisnete predvajanje, se pa program hkrati predvaja in snema), kodiranje v formate MPEG 1, 2 in 4 in sliko v sliki. Uporabno!

PCF 88% "Če potrebujete TV tuner, je KWorld Xpert prav solidna izbira"


Tenebril TracksCleaner
TracksCleaner
Erase Your Tracks
Pages
Wipe Now
Elements to Wipe
Files / Folders to Wipe
Previously Deleted Fi...
Wipe Now
Element
Progress
Acrobat Reader 6.0 recent list
Application Event logs
Clipboard
Google Toolbar 2.0.92 beta history
Google Toolbar history
IE Downloaded Program Files
Internet Explorer cached files
You can add and remove items from this list using the next five pages.
Go!
Home
Help

GhostSurf 2005 Platinum

SPLETNA ZASEBNOST Ostanite anonimni na spletu s tem skrivnostnim paketom. Šśśśš!

Cena 12.100 SIT Razvijalec Avanquest Na spletu www.avanquest.com

Naj vas videz nikoli ne prevara. Imena tudi. *GhostSurf* nima absolutno ničesar skupnega z duhovi. Je pa zasnovan za zakrivanje vaših spletnih sledi v gosto meglo, tako da drugim prepreči spremljanje vaših premikov po spletu. Aplikacija, vredna nekaj več kot 12 tisočakov, je mini-paket petih manjših aplikacij, ki igrajo ločene vloge pri ščitenju vaše zasebnosti. Do vseh delov programa lahko ločeno dostopate preko menija Start ali ikone *GhostSurf* na namizju, s klikom na katero se odpre portalno okno *GhostSurfa*, kjer lahko izberete elemente, ki jih želite uporabiti. *GhostSurf* je vedno pri roki, saj se zažene skupaj z računalnikom in v sistemski pladenj postavi ikono. Kar seveda pomeni, da boste imeli še en program, ki bo upočasnjeval zagon.

> BRSKATE LAHKO PO SPLETU, PA NIHČE NE BO VEDEL, DA STE OBISKALI NJIHOVO STRAN

Ena od petih aplikacij je živčni center paketa. V bistvu gre za kos kode, ki povezuje vse elemente. *Privacy Control Centre* vam omogoča spremljanje vseh vidikov vašega spletnega alter-ega. Ena najzanimivejših možnosti je dostop do interneta preko proxy-strežnika. To pomeni, da lahko po spletu brskate popolnoma anonimno in nihče ne bo mogel vedeti, da ste obiskali njegovo spletno stran.

Druga zanimiva možnost je *SpyCatcher*, ki dejansko zna odstraniti spyware z računalnika. Omogoča redno pregledovanje PC-ja ter odkrivanje in odstranjevanje nadležnega spywara.

AdArmor uspešno preprečuje prikazovanje reklam med brskanjem po spletu, za razliko od ostalih podobnih programov, pa ne bo le preprečil odpiranja reklamnih oken, temveč bo blokiral tudi reklame na samih spletnih straneh, zaradi česar je še bolj privlačen.

V paketu pa je skrit tudi *Personal Data Vault*. Ta omogoča shranjevanje zasebnih informacij, kot so gesla, potrditve in drugi zasebni dokumenti, kar zna biti izjemno uporabno, če želite osebne informacije zaščititi pred drugimi uporabniki računalnika. Možnost shranjevanja datotek je uporabna, je pa dodajanje datotek zato nekoliko nadležno, saj lahko naenkrat dodate samo eno. Možnost dodajanja map je verjetno dovolj enostavno izvedljiva, zato pričakujemo, da jo bomo videli v različici 2006.

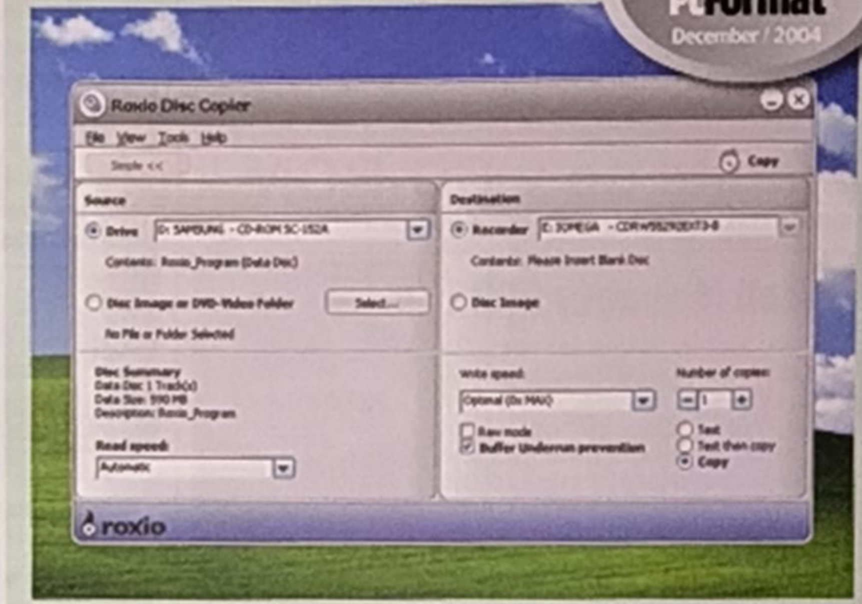
Zadnja aplikacija je *TracksCleaner*, ki vam omogoča čiščenje naplavin internetne uporabe. Če pa vas že daje paranoja, da bi ljudje gledali, kje ste brskali, ste prav gotovo že sami ugotovili, kako lahko to storite brez pomoči drugih programov.

PCF

Sistemske zahteve
Windows 95/98/ME/NT/2000/XP

PCF74% "Priporočljiva investicija za ohranjanje zasebnosti na internetu."

Vredno
ogleda
PCFormat
December / 2004


Roxio Disc Copier
File View Tools Help
Simple <<
Copy
Source
Drive
Contents: Roxio_Program (Data Disc)
Disc Image or DVD-Video Folder
Select...
No File or Folder Selected
Disc Summary
Data Disc 1 Track(s)
Data Size: 590 MB
Description: Roxio_Program
Read speed:
Automatic
Destination
Recorder
Contents: Please Insert Blank Disc
Disc Image
Write speed:
Optimal (0x MAX)
Number of copies:
1
Raw mode
Buffer Underrun prevention
Test
Test then copy
Copy
roxio

Roxio CD/DVD Creator 7

ZAPISOVANJE CD/DVD Roxiov Easy CD/DVD Creator je enostaven po imenu in enostaven po naravi. Omislite si ga, preden jih zmanjka.

Cena 13.800 SIT Razvijalec Roxio Na spletu www.roxio.com

Kljub temu, da je vodilni na trgu programov za zapisovanje CD-jev in DVD-jev, se je Roxio odločil, da bo zaplaval v malce drugačne vode. Preimenoval se je v Napster in svoje trenutne izdelke predal Sonicu (razvijalcu *CD & DVD Burning Suite*). Če povemo drugače: znani izdelki nas bodo še nekaj časa osveževali, a bomo mogoče kmalu dočakali spremembo imen. To si dobro zapomnite, če boste kmalu iskali kakšno znano ime, pa ga ne boste mogli najti.

> POČNE ČISTO VSE, KAR POTREBUJETE, NA PROFESIONALEN IN ENOSTAVEN NAČIN

No, vrnimo se k programu. Vsekakor se ga splača preizkusiti. Kot celosten paket ga praktično nihče ne more prekositi. Sestavljajo ga štiri orodja, vsako pa ima posebno nalogo – glasbo, video, fotografije ter nalepke in ovitki za diske – tako da paket počne čisto vse, kar potrebujete, na profesionalen in enostaven način. Za razliko od mnogih podobnih programskih paketov, vas ne bo omejeval le na enostavno upravljanje z multimedijskimi vsebinami. Z možnostjo Drag-To-Disc (ikono CD-ja, ki plava na namizju) lahko enostavno dodajate datoteke, ki jih je potrebno posneti, paket pa ponuja tudi možnost *Creator Classic*, enostaven paket za kopiranje, podoben *Neru*, ki je sposoben na srebrne plošče prenesti zajetne količine podatkov ter zapisovanje slik ISO in CIF. Slednje funkcije se mogoče ne boste kaj pogosto posluževali (slike ISO so najpogosteje uporabljane za distribucije Linuxa in za kakšne bolj temačne aktivnosti, ki jih tukaj ne bi omenjali), pa vam lahko prihrani ogromno časa pri iskanju aplikacije, ki ne zna snemati le medijskih datotek.

V paketu pa ne boste našli nobenega programa za obdelavo videa. DVD Builder bo rad postavil video datoteke v pravo zaporedje in primerno priredil njihovo velikost, dodal prehode, DVD-meni in stvar zapisal na disk. Za kaj bolj kompliciranega pa si boste morali omisliti pošteno orodje. Isto velja za *Audio Editor*. Prirejanje velikosti, rezanje in osnovni filtri? Ni problema. Ali obstaja možnost, da bi se na njegov račun poslovili od *Goldwava*? Niti pomotoma.

Te pomanjkljivosti smo omenili samo zato, ker je preostanek kompleta tako zmogljiv. *Easy CD and DVD Creator* je ravno toliko širok, da je dejansko praktičen. Hiter dostop do funkcij, kot so zapisovanje podatkovnih diskov in osnovno retuširanje slik, pomeni, da so vsa potrebna opravila oddaljena le za nekaj klikov. Je že res, da bi si želeli boljše integracije komponent, ki po večini ločeno samevajo, kot komplet pa je tak, da se nad njim res ne moremo pritoževati.

PCF

Sistemske zahteve
800MHz CPU, 128MB RAM

PCF87% "Odlično zaokrožen paket za multimedijo in zapisovanje."

www.videotop.si

VideoToP 13

>> Multimedijski center

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

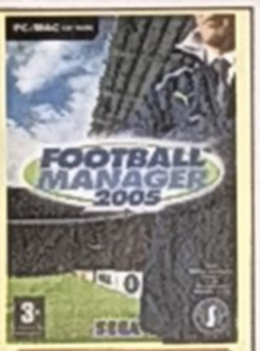
Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

Football Manager 2005

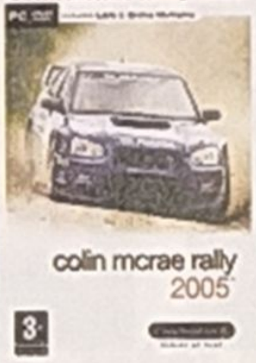
Končno smo tudi mi (Slovenija) notri!! Za vse tiste, kateri še niste okuženi s to igro naj vam objasnim, da govorim o Football Manager 2005. Gre za najboljšo, najobsežnejšo, najnevarnejšo nogometno managersko simulacijo doslej. Svojo trenesko kariero lahko začnete v enem od 158-tih nogometnih ekip iz 51 različnih držav - na voljo boste imeli tudi izbirati med slovenskimi prvo in drugo ligaškimi klubi. Če pa boste upešni pa boste lahko prevzeli vodenja katere od reprezetanc.

HIT!



Cena: 12.990 SIT
Članska cena:
Samo: 11.690 SIT

Colin McRae Rally 2005

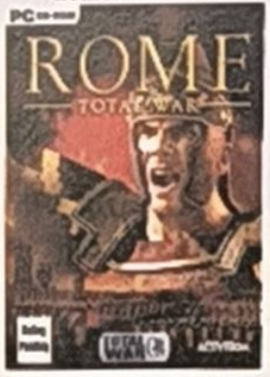


Cena: 9.490 SIT
Članska cena:
Samo: 8.540 SIT

Half-Life 2

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

Rome: Total War



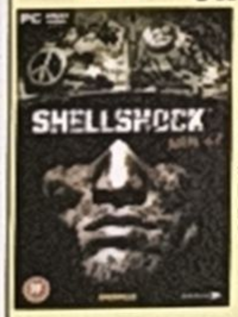
Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

Full Spectrum Warrior

FULL SPECTRUM WARRIOR

Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

HIT! **ShellShock Nam'67**



ShellShock: Nam 67 je najnovejša vojaška igra v kateri se znajdeš sredi najbolj kontroverznega konflikta v 20. stoletju: Vietnamski vojni. Kot začetnik in nevednež te postavijo v džunglo nekje v Indokini kjer hitro izkusiš vse neprijetnosti: strah, nervozo, kaos, napalm bombe, kaosa, zahrbtne pasti ter smrtonosne in dobro zamaskirane Vietkongovce.

HIT!

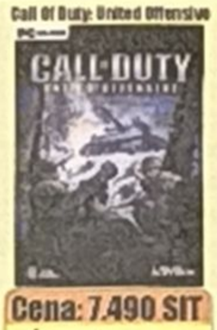
Cena: 8.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.090 SIT

Need For Speed 2: Underground

Need for Speed Underground 2

Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.530 SIT

Call Of Duty: United Offensive



Cena: 7.490 SIT
Članska cena:
Samo: 6.740 SIT

Sims 2

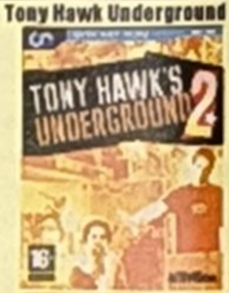
Cena: 10.590 SIT
Članska cena:
Samo: 9.530 SIT

Worms Forts: Undersiege

WORMS FORTS UNDER SIEGE

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Tony Hawk Underground 2



Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Top Gun Afterburner II

Cena: 13.990 SIT

Digital 3 Gamepad

Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

Ferrari licena, Ferrari kvaliteta!

USB Joystick

Cena: 4.990 SIT

Enzo Ferrari Wireless Racing Wheel

NOVO!

Cena: 18.990 SIT

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom!
Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!
Parkiranje v garažni hiši CITY!
Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Enzo Ferrari Racing Wheel PC & Ps2

NOVO!

Cena: 17.990 SIT

Firestorm Wirelles Gamepad

Cena: 10.990 SIT

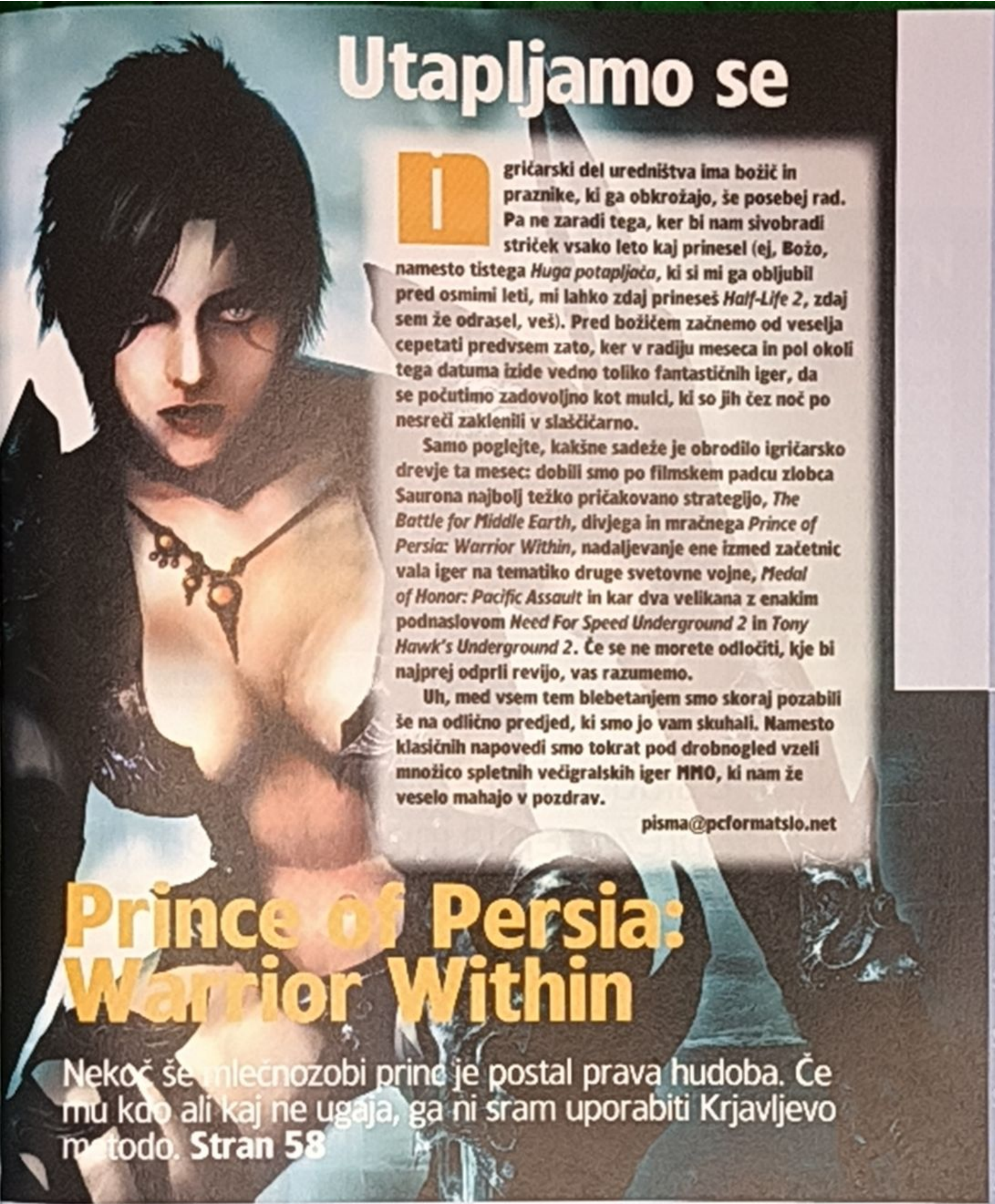
Firestorm Dual Analog 3 Gamepad

Cena: 5.790 SIT

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Vsem svojim kupcem in članom CD-ROM kluba želimo veliko zabave in adrenalina v letu 2005.

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoToP.



Utapljamo se

Igričarski del uredništva ima božič in praznike, ki ga obkrožajo, še posebej rad. Pa ne zaradi tega, ker bi nam sivobradi striček vsako leto kaj prinesel (ej, Božo, namesto tistega *Huga potapljača*, ki si mi ga obljubil pred osmimi leti, mi lahko zdaj prineseš *Half-Life 2*, zdaj sem že odrasel, veš). Pred božičem začnemo od veselja cepetati predvsem zato, ker v radiju meseca in pol okoli tega datuma izide vedno toliko fantastičnih iger, da se počutimo zadovoljno kot mulci, ki so jih čez noč po nesreči zaklenili v slaščičarno.

Samo poglejte, kakšne sadeže je obrodilo igričarsko drevje ta mesec: dobili smo po filmskem padcu zlobca Saurona najbolj težko pričakovano strategijo, *The Battle for Middle Earth*, divjega in mračnega *Prince of Persia: Warrior Within*, nadaljevanje ene izmed začetnic vala iger na tematiko druge svetovne vojne, *Medal of Honor: Pacific Assault* in kar dva velikana z enakim podnaslovom *Need For Speed Underground 2* in *Tony Hawk's Underground 2*. Če se ne morete odločiti, kje bi najprej odprli revijo, vas razumemo.

Uh, med vsem tem blebetanjem smo skoraj pozabili še na odlično predjed, ki smo jo vam skuhali. Namesto klasičnih napovedi smo tokrat pod drobnogled vzeli množico spletnih večigralskih iger MMO, ki nam že veselo mahajo v pozdrav.

pisma@pcformatslo.net

Prince of Persia: Warrior Within

Nekoč še mlečnozobi princ je postal prava hudoba. Če mu kdo ali kaj ne ugaja, ga ni sram uporabiti Krjavljevo metodo. **Stran 58**

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.52 **Sladke igre**
str.55 **Lestvice**
str.56 **Napovedi iger MMO**
str.58 **PoP: Warrior Within**
str.60 **Shadow Ops**
str.61 **Battle for the Middle Earth**
str.62 **NFS: Underground 2**
str.64 **Tribes: Vengeance**
str.65 **Myst IV**
str.66 **Pacific Fighters**
str.67 **Tony Hawk's Underground 2**
str.68 **MoH: Pacific Assault**
str.72 **Counter-Strike: Source**
str.73 **Arena Wars**
str.73 **Obscure**
str.74 **Plemenska scena**
str.75 **Kratki opisi**

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Ta mesec so prišle kar tri igre, na katere je bil kot opisovalec prednaročen. Eno smo mu brez milosti odvzeli. Ni jokal.

ALJOŠA HANCMAN
Pozabil je, da ni več pretirano mlad in je skočil na rolko. Sorodstvo si je oddahnilo, ko je uvidelo, da gre za navidezno varianto.

TOMAŽ KOTNIK
Odkar je preigral *Pacific Assault* (na svoji novi grafični kartici, ne pozabimo poudariti), ga še nismo videli jesti riža.

JELENA VARDA
Med potapljanjem v namišljenih spletnih svetovih je skoraj pozabila nahraniti ribico. Baje je reva že vadila hrbtno plavanje.

MATEJ SLANIČ
V bitki za opis *NFSU2* je izgubil za las. Odločila je Tomaževa odločnost, pogum... in tisti kij za beseball tudi ni škodil.

BARBARA BANOVIČ
Prestala je najhujšo možno muko: dobila je svoj izvod *Half-Life 2*, pa ga zaradi obveznosti cele štiri dni ni utegnila niti namestiti.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

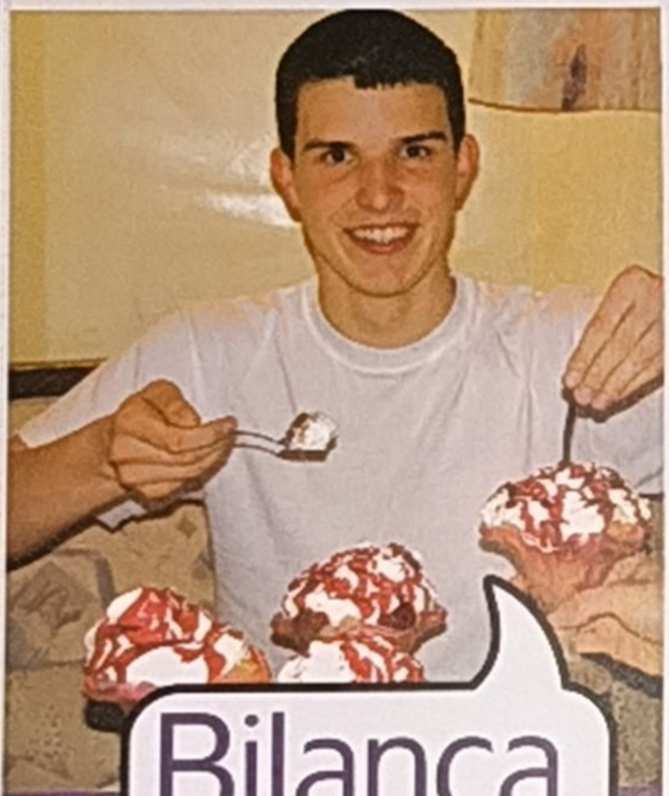
3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

Tomaževe sladke igre

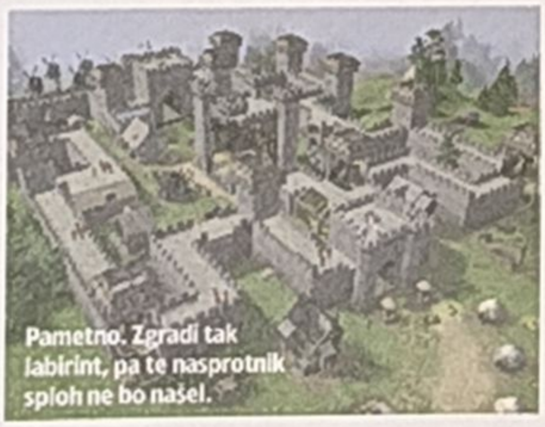
Novice sladke kot sadne kupe. 100% brez grenila in umetnih barvil.



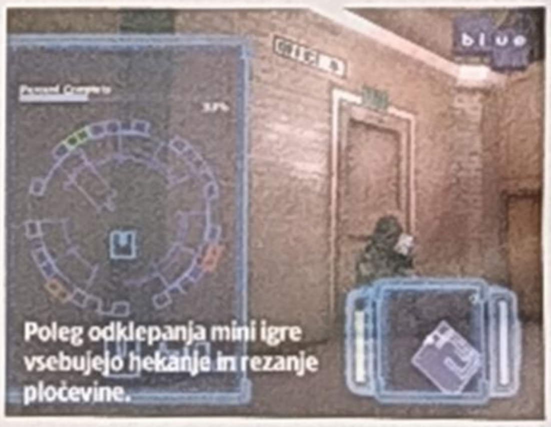
Bilanca stanja

BOMO POMNILI 2004?

Tako, mimo je. Eno izmed verjetno najpomembnejših obdobij za PC igre stopa v zadnjo fazo. Vsekakor ne gre podcenjevati vpliva naslovov, ki so v svojih zvrsteh zakoličili nove standarde – na primer *Rome: Total War* v RTS, *World of Warcraft* v MMORPG, povrnila se je legenda *Pirates!*, nadaljevanje je uzrla najbolje prodajana igra *The Sims*, igramo lahko odlični *Breed* (nekdo mora zafrkavati Aljošo in če moram to biti jaz, naj bo tako), zamenjavo založnika je prestal *CM*, zdaj znan kot *Football Manager 2005*, a zadnja polovica 2004 bo šla v igričarsko zgodovino predvsem (ali samo?) zaradi izida dveh velikanov – *Doom III* in *Half-Life 2*. Take nestrpnosti in visokih pričakovanj že lep čas ni ustvaril noben naslov in vsi blaženi smo, da sta oba obljubljeno v dobršni meri tudi dostavila. Končno so se investicije v strojno opremo povrnile, zaupanje v industrijo je nekoliko utrjeno in PC se lahko pohvali, da je bil ob obeh izidih za kratek čas osrednja zvezda industrije, kar se ne dogaja ravno pogosto. Kdo je zmagovalec, niti ni tako pomembno, saj ima vsaka stran lep kup privržencev, čeravno gre *HL 2* priznati nekoliko bolj napredne korake od konzervativnega, a hkrati skrajno dodelanega Dooma III. Valve je revolucionarno naravo izkazal še na drugem področju – zoperstavil se je kar samemu Vivendiju in vse stavil na svoj internetni distribucijski sistem Steam. Napetost v njihovem taboru je bila ob končni splovitvi in navalu zahtev po aktivaciji izdelka nedvomno konkurenčna manjšim elektrarnam, a Para je v večji meri zdržala in morda smo dobili kažipot prihodnosti. Občasnim temnim napovedim in številnim slabim igram navkljub lahko torej še naprej trdimo, da PC igričarstvo pridno nadaljuje evolucijo, stopa po novih poteh in izumlja sveže tehnologije ter prijeme na vseh področjih.



Pametno. Zgradi tak labirint, pa te nasprotnik sploh ne bo našel.



Poleg odklepanja mini igre vsebujejo hekanje in rezanje pločevine.

Stronghold 2

Datum izida April
Založnik Global Star
Razvijalec FireFly Studios
Na spletu http://www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

So igre in so drugačne igre. Stronghold je bila ena izmed slednjih. Na prvi pogled sicer nikakor ni delovala tako zelo samosvoja, a mešanica zasvojljivega grajenja gradov, skrbi za zadovoljstvo podanikov in nenazadnje vodenja vojske, je očarala množice. In natanko to obljublja polnokrvno nadaljevanje. Prehod na prelesten 3D pregled je nadvse očiten, a še bolj obetavne novosti so očem skrite. Poleg občutne razširitve enot, orožij, oblegovalnih in obrambnih naprav je namreč obljubljena mnogo natančnejša ponazoritev grajskega življenja. Tako bo moč prirejati turnirje, kjer bodo vitezi z velikimi klinci poskušali očarati kraljične (kakopak gre za zbijanje s konjev), velike zabave za zadovoljstvo raje ali obglavljanja, če se bo ta vseeno poskušala preveč postavljati za svoje pravice. Vsaka zgradba bo po novem imela občutnejši vpliv na populacijo – če želite, da je narod veren, mora iti v cerkev, in ko je v njej, pač ne more delati; veseljaki, ki se bodo potikali po pivnicah pa ne bodo zmožni niti korakanja po ravni črti, kaj šele klesanja granitnih blokov za zidove, ki jih po novem ne bo več mogoče podreti s pehoto, temveč le z namenskimi pripravami. Ker se nismo niti dotaknili svežih igralnih načinov, dinamične kampanje, večigralstva in ostalih novitet, lahko pričakujete obsežnejšo napoved. Kmalu.

Stolen

Datum izida Januar
Založnik Hip Games
Razvijalec Blue 52
Na spletu www.blue52.com/stolen

Še malo in fobija pred svetlobo bo modni trend. Stolen je nekakšna kombinacija Thiefa, Splinter Cella in Metal Gear Solid, kjer so žarnice križ božji in ključavnice priročen izgovor za mini igro odklepanja. Tokrat ne bo šlo za kakšne višje zarote ali reševanje sveta, temveč staro dobro krajo za lastne interese. Sraka bo Anya – seksi, gibčna in s tehnološkimi dobrotami dobro preskrbljena tatica v bližnji prihodnosti. Punca bo imela opravka z za zvrst nadpovprečno inteligentnimi stražarji, ki ne bodo imeli rutinske poti, temveč bo njihovo obnašanje nepredvidljivo, povrh vsega pa jih zaradi nežnih ročic in močnega ugovora vesti ne bo mogla niti ubiti – odmerila jim bo lahko le količino lepotilnega spanca. Večigralstva ne bo, ker avtorji trdijo, da so bistvo igre občutljive varovalne naprave in napredna UI, ki pa se ob hkratni prisotnosti več igralcev ne obneseta. Khm, ste že slišali za Splinter Cell: Pandora Tomorrow? Upajmo, da ima femme fatale še kakšne druge odlike.

Samo še en samoten večer za prisrčnega pleška.

sicer se nam poraja ena sama misel: nič novega. Razen seksi ženskega lika v tej zvrsti. A smo našli zajca v grmu?

Hitman: Blood Money

Datum izida April
Založnik IO Interactive
Razvijalec Eidos
Na spletu www.hitman.com

Od vročega dekleta do plešastega atentatorja v nekaj vrsticah. Jah, življenje se res suče z zastrašujočo hitrostjo. Nekaj podobnega zna spoznati tudi Agent 47, ki se bo v svoji četrti avanturi znašel na drugi strani prehranjevalne verige. Njegov problem? Vsi kolegi iz pogodbene agencije ICA postopoma izginjajo in vse kaže na udar močnejše organizacije. Kar naenkrat 47 postane poslednji Mohikanec ter kot tak nadvse verjetna naslednja tarča – ker mu ta načrt ni najbolj všeč, pripravi krvave protiukrepe in, juhuhu, pomlad bo zopet čas za usnjene rokavičke. Kot kriči podnaslov, bo tokrat pomembno vlogo odigral denar, saj bo z njim mogoče prosto razpolagati. No, ne povsem prosto, kajti ljubkih rožnatih krilc, ki bi poudarile agentove prepogosto spregledane oči, menda ne bo na razpolago, zato pa bo toliko bolj poskrbljeno za smrtonosna rešetala. Prekleto nasilje! Glavna moža iz razvijalske in založniške hiše zavzeto blebetata o grafiki in napre–dni UI, ki je presegla celo njihova pričakovanja ter nenehni rasti kvalitete serije, a dejstvo je, da bo *Blood Money* moral na plan potegniti nekaj resnično novega, da bo poplaknil slab okus, ki ga je z recikliranjem že videnega pustil *Contacts*.

Joint Operations: Escalation

Datum izida Konec novembra
Založnik NovaLogic
Razvijalec NovaLogic
Na spletu www.jointopsthegame.com/

Joint Operations se je težki konkurenci navkljub izkazal za izredno močnega pri blagajnah, zato ni čudno, da je NovaLogic za hip pustil na stranskem tiru bog ve katero nadaljevanje *Delta Force* že in se raje skoncentriral na dodatek za trenutnega paradnega konja. Bistvo *Escalation* bo vnos vozil v precej pehotno orientirano bojevanje sredi indonezijskih pragozdov. Sicer je bilo mogoče te najti že poprej, a ni šlo za kaj več kot transportna sredstva – zdaj bo drugače. Pripravite se na spopade tankov, hrumeče napade apachev, upornniške oltovornjake, opremljene s topovi, prostor bo celo za nekoliko bolj odbite kros motorje in trikolesne beštije, ki morda res niso tako strah vzbujajoči, zato pa to nadoknadijo s hitrostjo. Silno uporabna znajo biti padala, ki omogočajo dostavo vojakov natanko nad najbolj vroče točke in so hkrati varnostni mehanizem ob prisotnosti nesposobnih pilotov. Da pehota ne bi postala nemočna, so avtorji poskrbeli z neprebojnimi jopiči, na voljo so protitankovske mine, inženirji pa znajo zgraditi izstrelišča za protioklepne rakete. Odpravljena bo še nadležna učinkovitost ostrostrelcev – tudi z bolje zaščitenimi točkami, kjer se lahko pojavljajo ubiti borci (sedaj z večjim zamikom). Dejstvo je, da uspeh ali neuspeh dodatka ni odvisen od novih map, kooperativnih misij ali posameznih dodanih komponent, temveč v uravnoteženosti vsega naštetega in avtorji trdijo, da se tega še kako zavedajo. Pametni, tile avtorji.

Imperator

Datum izida Marec
Založnik Mythic Entertainment
Razvijalec Mythic Entertainment
Na spletu www.imperatoronline.com

Vprašali smo se že, kaj bi bilo, če se druga svetovna vojna ne bi nikoli končala, kaj bi se zgodilo, če bi Nemčija zmagala, ampak nikoli, res nikoli nismo razmišljali, kakšen bi bil svet, če ne bi propadlo rimsko cesarstvo. Mar bi vsi nosili krila in se udeleževali orgij v termah? K sreči si tako bedastih vprašanj ne postavljajo ustvarjalci *Age of Camelot*, temveč pridno ustvarjajo enega izmed unikatnejših svetov MMORPG.

SPLETNO IGRANJE

Sveže novice iz večigralskega sveta.

Guild Wars

Konec oktobra in v začetku novembra se je zgodila javna predstavitev igre MMORPG z nedvoumnim naslovom Guild Wars. In pod javna predstavitev nimamo v mislih običajne prakse objave peščice slikc in filmčkov iz igre na uradni spletni strani, ampak brezpl–ačno igranje celotne igre! In za to je bilo treba sneti s spleta zgolj odjemalca, velikega komaj 62 kilobajtov. Ob prvem zagonu si igra nato sicer sname zajeten kup grafike in ostalih sestavnih delov, ampak s sendvičem v roki čakanje ni bilo predolgo.

Guild Warsje pravzaprav na otip precej podobna staremu dobremu *Diablu II*, le da mora vaše oko razpoznavati še eno dodatno dimenzijo. Nad čemer pa ne bo pritožb, saj igra izgleda odlično.

Sorodnost z *Diablom* se kaže predvsem v izraziti usmerjenosti k prelivanju krvi in zažiganju zadnjic z uroki. Samo igranje vlog nima posebnih globin, zato pa lahko v igri najdete ogromno različnih vrst orožij, opreme, posebnih sposobnosti in vsega, kar spada v to skupino. Zares lepo je, da lahko marsikaj izdelate tudi sami iz železja, kož in ostalih surovin, ki jih uplenite na svojih bojnih pohodih. Na tovrstne izlete pa nikoli ni varno oditi sam, saj igra vzpodbuja združevanje v skupine. Če naberete dovolj denarja, lahko svojo klapo celo uradno prijavite, ji določite ime, grb in podobno. Na voljo vam je šest poklicev (bojevnik, čarovnik...), ki jih lahko tudi združujete – eden je glavni, drugi pa postranski. Od te začetne izbire je nato odvisna tudi uporaba posebnih sposobnosti, ki so vezane na posamezne poklice.

Guild Warsbo izšla na začetku leta 2005, do takrat pa se bodo mesečno prirejala beta testiranja, ki bodo za prednaročnike brezplačna. Aha, in še tole – ko boste igro enkrat kupili, vam za igranje ne bo potrebno mesečno plačevati. Poteza vredna "juheja" in posnemanja.

Slovenska scena se zbira predvsem na spletni strani **http://gw.tr0n.org**, za vse uradne informacije pa skočite na **www.guildwars.com**.

KAJ SE DOGAJA, KAJ SE GODI?

Naj bo zima ali mraz, pesnjenje nam ne gre. Imamo pa nos za informacije.

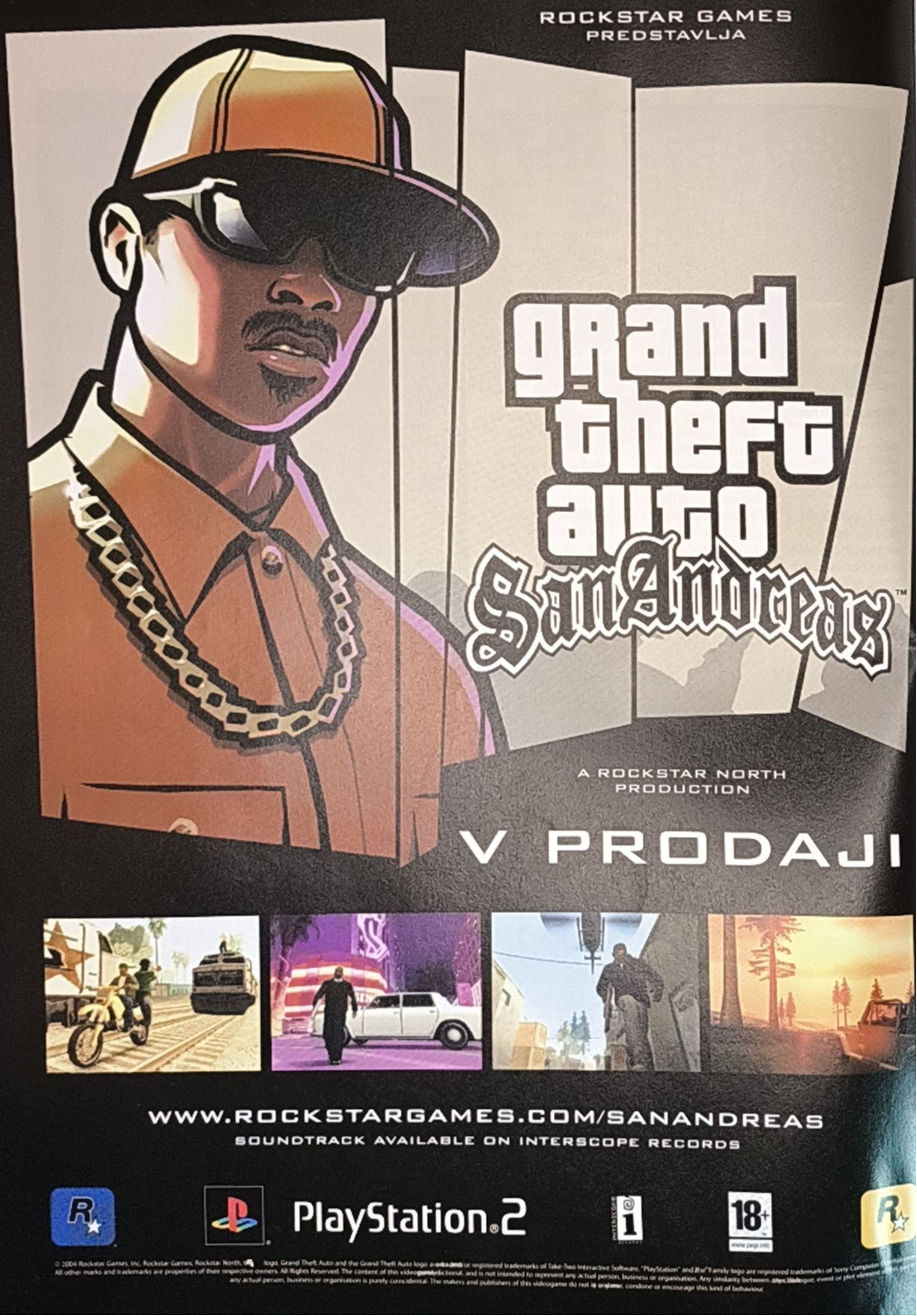
Najprej naj se znebimo najbolj neljubih podatkov. Mraz nosi tangice. In Warren Spector zapušča Ion Storm ter zaenkrat v večji meri tudi igričarsko industrijo. Menda bo sledil lastnim interesom, z Eidosom pa bo sodeloval le kot občasni svetovalec. Svetovalni del se še najverjetneje nanaša na nadziranje novega *Tomb Raiderja*, **lastni interesi pa so znani le njemu, čeprav mnogi upajo, da se bodo govorice o njegovem presedlanju na stran založnika Midway izkazale za resnične. Čas bo povedal vse.**

Zdaj pa še novice, povezane z najbolje prodajanimi PC igrami. Začnimo pri že kar nekoliko zastarani novici, da bo *Doom III* **dobil dodatek, ki sliši na zlobno ime** *Resurrection of Evil*. **Izdelek naj bi bil končan nekje marca prihodnje leto, ko bomo skozi priprta vrata zopet pokukali v pekel.**

In potem so tu *The Sims 2*. **Spet se je začelo. Izhajanje dodatkov za navidezne človečke namreč. Prvi nosi ime University in bo na police položen konec marca. Prinaša, saj ne boste verjeli, šole. Vsekakor drzna poteza EA, kajti glavnino kupcev vendarle predstavlja mladina, ki te mučilne naprave v dobršni meri preizkuša že na lastni koži. Simčki bodo med šolanjem stanovali v študentskih domovih skupaj s svojimi kolegi, udeleževali se bodo norih zabav in grenili življenje profesorjem.**

Premaknimo se na *Half-Life 2*. **Ta je uspičil nekaj povsem samosvojega. Pod minimalne zahteve je postavil internetno povezavo, saj se po namestitvi poveže s strežniki Steam ter preveri originalnost igre. Uboga Para se je sicer zelo solidno držala, a povsem tekoče ni šlo. Zataknilo se je, ko je nanjo pritisnil večji val evropskih kupcev – zaradi zasedenosti je za nekaj ur preprosto odpovedala ubogljivost, nakar so jo oskrbniki sestavili nazaj. Posledice? Nič hujšega, razen nekaj hudo razkurjenih kupcev. Navsezadnje jih razumemo – pet let čakaš na igro, stojiš v vrsti, da jo dobiš, jo mastno plačaš, nakar z diski v roki in drago opremo v PC-ju čakaš, da ti bo neki strežnik dal blagoslov.**

Pa še dve minimalni: vsakoletno Billboardovo nagrado za najboljšega razvijalca preteklega leta je tokrat prejel Bioware (predvsem po zaslugi odličnega *KOTOR*) **in izšla je zbirka kar 8 CD-jev z glasbo iz za PC še prihajajočega** *GTA: San Andreas*.



ROCKSTAR GAMES
PREDSTAVLJA

grand
theft
auto
SanAndreas™

A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION

V PRODAJI

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS
SOUNDTRACK AVAILABLE ON INTERSCOPE RECORDS

PlayStation®2

18+
www.pegi.info

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are [illegible] or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Compu
All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. The content of this videogame is fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any dialogue, event or plot element
any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

Najbolj pričakovane

Zgrešile so božično norijo in sedaj postavljajo zasedo v prihodnjem letu.

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Alexander	konec novembra	Ubi Soft	PCF 31	Strategija
World Of Warcraft	konec leta	Vivendi	PCF 28	MMORPG
The Chronicles Of Riddick	december	Vivendi	PCF 31	Akcijska pustolovščina
Driv3r	januar	Atari	PCF 29	Dirkalna
Stolen	januar	HIP games	PCF 34	Skrivalna akcijska
Kotor 2	februar	Lucas Arts	PCF 28	Igranje vlog
Brothers In Arms	februar	Ubi Soft	PCF 29	Prvoosebna strelska
Call of Cthulu	februar	Headfirst	PCF 32	Preživetvena pustolovščina
The Bard's Tale	marec	Inxile Entertainment	PCF 33	Igranje vlog
Splinter Cell: Chaos Theory	marec	Ubi Soft	PCF 33	Skrivalna akcijska
Battlefield 2	marec	EA	PCF 29	Večigralska strelska
Pariah	marec	Groove Games	PCF 33	Prvoosebna strelska
Stronghold 2	april	Global Star Software	PCF 34	Strategija
Copmmandos: Strike Force	pomlad	Eidos	PCF 33	Taktična strelska
Black&White 2	poletje	EA	PCF 33	Strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
↑ 1	DOOM III
↑ 2	THE SIMS 2
↑ 3	ROME: TOTAL WAR
→ 4	COD: UNITED OFFENSIVE
↑ 5	HALF-LIFE 2

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
↑ 1	GOTHIC 3	ŠE NE
↑ 2	KOTOR 2	PCF 28
↑ 3	S.T.A.L.K.E.R.	PCF 25
↑ 4	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	PCF 34
↑ 5	BATTLE FOR MIDDLE EARTH	PCF 34

Pofotkaj 3 slike v sekundi in bodi prvi!

Digitalni fotoaparat
s 4 mio točkami
SL-400R

Samo:
55.555,-

- **Ničesar ne boste zamudili:** zajem 3 slik/s
- **Brez čakanja:** izjemno hitro shranjevanje slik
- **Brez prekinitev:** zaporedno zajemanje slik

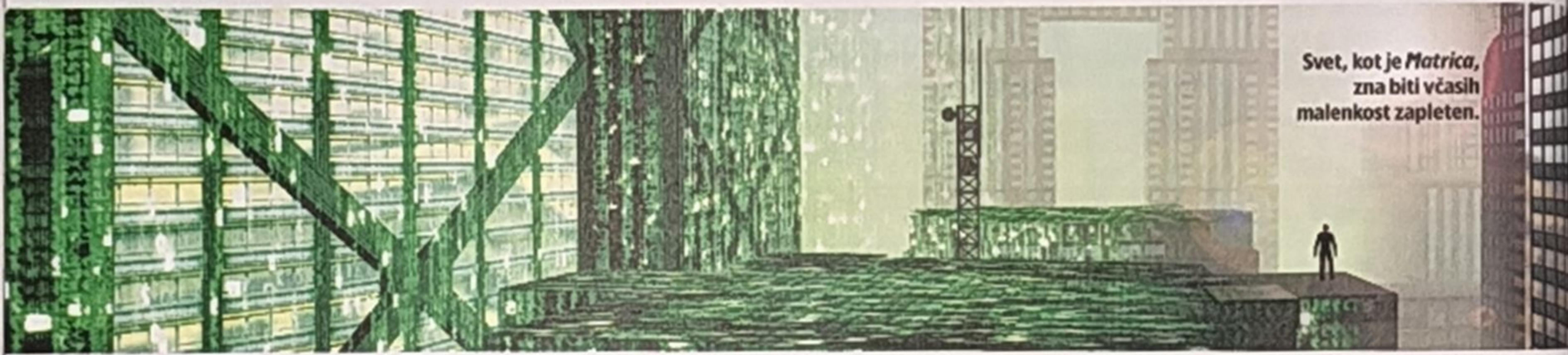
In vse to z optimirano kakovostjo slike.

RTUNE
KYOCERA

Zastopa in distribuira: Trion **Trion d.o.o**, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12, f 01 563 40 20

Masovno večigralstvo

PCF moštvo najprej izbere rdečo tabletko, da spozna, kam nas peljejo bodoče igre zvrsti MMO, nakar pogoltne še modro, ter kliče svoje boljše polovice naj se pripravijo na neprespano noč.



Svet, kot je *Matrica*, zna biti včasih malenkost zapleten.

The Matrix Online

www.thematrixonline.com

Keanu Reeves in druščina so sicer sprožili toliko polemik kot ovčji duplikat Dolly, a je izvirna *Matrica* je neizpodbitno pustila pečat z resnično "mater, a si videl to?!" unikatnim videzom, ki so ga spremljali primerno globoki in nedorečeni dialogi. Nekaj, kar igram doslej ni uspelo poustvariti.

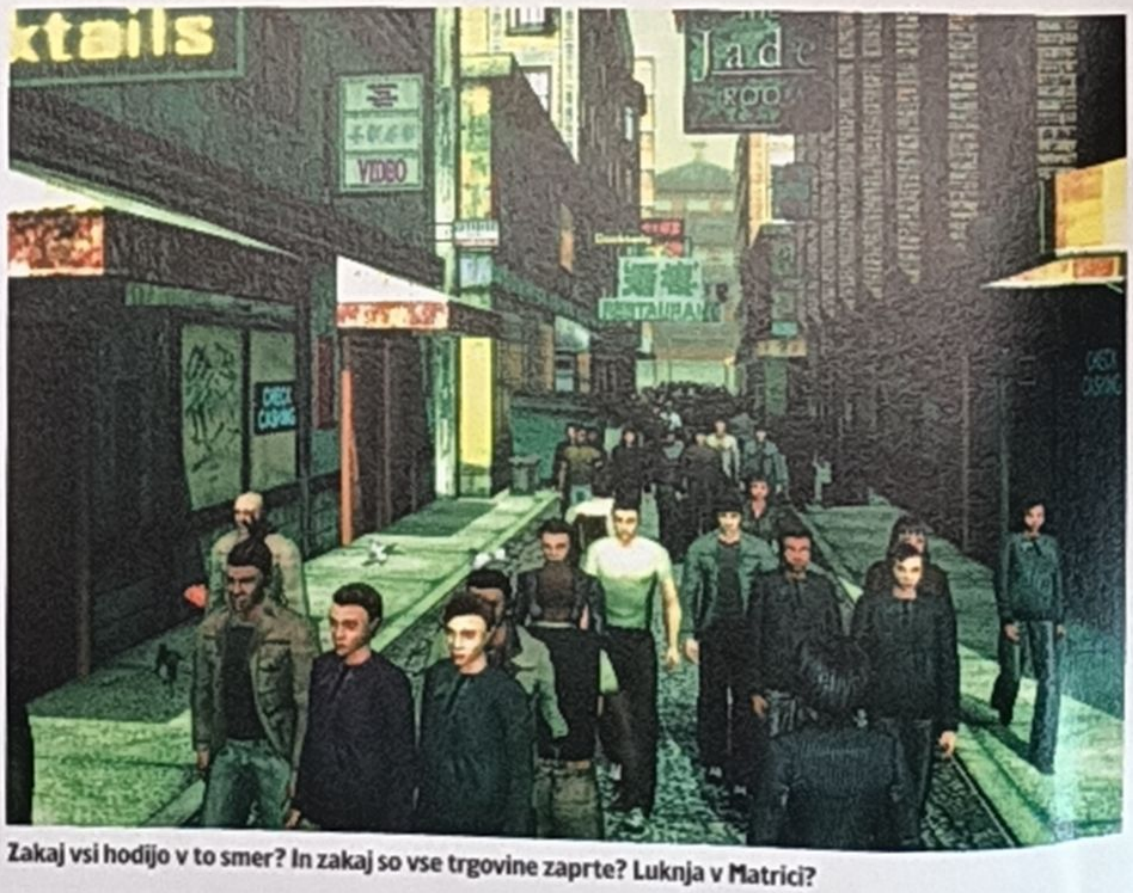
The Matrix Online zgodbo pobere tam, kjer jo je zadnji del trilogije zapustil. William Westwater, direktor Monolith Online: "Brata Wachowski sta zakoličila prvih dvanajst poglavij *MXO*, v katerih igralci tekmujejo, da bi postali junaki ali temačneži, ki odločajo o usodi Morpheusa, Niobe, Satija ter ostalih. Ne ustvarjamo statičnih preprek v stopnjah, temveč poklanjamo možnost, da zapišete svoje ime v kodo Matrice. Sile znotraj Matrice – stroji, izgnanci, ljudje – s pomočjo svojih različic rdeče tabletke novačijo privržence ter se tako krepijo. To ustvari silno zanimivo odločitev za igralce; namreč, komu verjamete?"

Akcija je ključna. Glavni razvijalec Toby Ragani: "V *MXO* lahko skočite s strehe enega nebotičnika na streho drugega, medtem ko pod vami drvi gost promet. Od tu lahko vstopite v stavbo, stečete navzdol po stopnicah, skozi okno pogledate mesto in se izgubite v množici na ulici, ne da bi pri tem naleteli na eno samo nalaganje." Pričakujte torej ogromna področja kot v *City of Heroes*, a z bolj prepričljivo interakcijo s stavbami.

V *The Matrix Online* je zelo pomemben sistem napredovanja. Igralci bodo med obračunavanjem s sovražnimi programi pridobivali denar in izkušnje. Izkušnje bodo povečale prostor, namenjen za shranjevanje kode, medtem ko boste z denarjem kupovali "izobraževalne kode", ki vas bodo opremile z nenaravnimi znanji in sposobnostmi. To vas bo spremenilo iz navadnega jedca rdeče tabletke v programerja (beri čarovnika), ki razume povezave med dvema predmetoma ter jih je zmožen tudi prekiniti, ali online mojstra kung-fuja z obveznim naborom lepo povezanih smrtonosnih udarcev ter sposobnostjo bullet tima.

Ker se v kodi lahko zgodi karkoli in povrhu še presneto hitro, boste imeli možnost zamenjati usmeritev vašega lika praktično v trenutku. Če imate dovolj denarja, si lahko omislite tudi frajerska oblačila, ki so jasen statusni simbol ter pokazatelj, na kateri stopnji razvoja ste. Seveda bodo tu še drugačni načini za pridobitev koristnih pripomočkov oziroma delčkov kode: lahko jih boste ukradli ali pa ustvarili, ter kasneje uporabili v igri ali prodali zainteresiranim. "Zgodba – boj med zaupanjem in dvomom, pohlepom in varnostjo – ustvarja naravne povode za konflikte med skupinami igralcev in njihovimi NPC sponzorji/ zaščitniki. Ko se Zion na novo oboroži in so hovercrafti ponovno zgrajeni, to igralci začutijo v obliki resnično močnejših orožij. Ko se človeštvo nauči manipulirati z Matrico, igralci dobijo konkretnejši nadzor nad kodo in mogočnejše moči za medsebojne boje."

Na koncu smo vprašali, ali bodo v MXO prisotni agentje in njihovi ustrezniki za vsako frakcijo, ter če jih bo lahko posameznik sploh lahko porazil. "Da in še enkrat da," je rekel William, "čakamo, da se bo to zgodilo."



Zakaj vsi hodijo v to smer? In zakaj so vse trgovine zaprte? Luknja v Matrici?

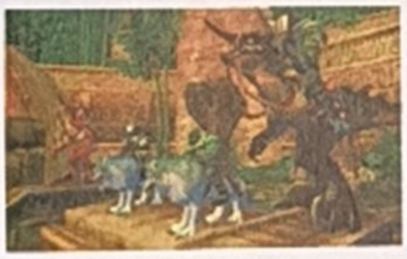
World of Warcraft

www.worldofwarcraft.com

Od *World of Warcraft* smo pričakovali podobno generičen, omejen, domišljijski svet kot v vsaki drugi MMO, le da bo narejen zelo, zelo profesionalno. A v beta različici smo dobili neomejeno deželo, nabasano z neverjetno raznolikimi področji in globino. Lisa Jensen, zadolžena za novinarske firbce pri Blizzardu, nas je popeljala skozi igro.

Teoretično bi bilo mogoče, da bi tekli od enega konca sveta do drugega, ne da bi enkrat uzrli zaslon za nalaganje, vendar je vmes mnogo lokacij, na katere bi bil vstop za novince silno nespametna poteza, prav tako bi vas marsikje k tlom pribile pošasti višjih stopenj, ki zahtevajo dobršno mero klanja. Treba je priznati, da je svet prekrit z orki in vilinci preko vseh meja, a ima tudi nekaj izmed najbolje premišljenih sistemov, kar smo jih videli v igrah. "Naš sistem sposobnosti – pred kratkim dodan v igro – žanje odlične odzive od preizkuševalcev, ki ga uživajo kot resnično dober način za prilagajanje likov in poglabljanje poklicev. Sposobnosti, ki smo jih vključili, ves čas popravljamo in vsakič so malo boljše. Potem so tu še plenilni pohodi, potovanje in sistem igralec proti igralcu. Vsak izmed nas v ekipi ima svojo lastnost igre, ki se mu zdi najboljša novost. Pravkar omenjene so le peščica izmed njih."

Pri *WoW* je vitalnega pomena boj igralca proti igralcu. Večina MMO to dandanes ima, a v *WoW* ni omejeno na določena področja; odvija se lahko v vsakem mestu. Igralci nižjih stopenj so zaščiteni, razen če spopad izzovejo sami, zaradi česar je vsako prelivanje krvi povsem upravičeno.



Take kosmate gore so precej drag način potovanja.

Posebna bojišča bodo prihranjena za vojno med Hordo in Zavezništvom. "*World of Warcraft* bo poklonil nagrade za častne boje igralca proti igralcu ter mu tako dajal smisel in spodbudo – nekaj, česar trenutno ne najdemo v drugih igrah," pravi Lisa.

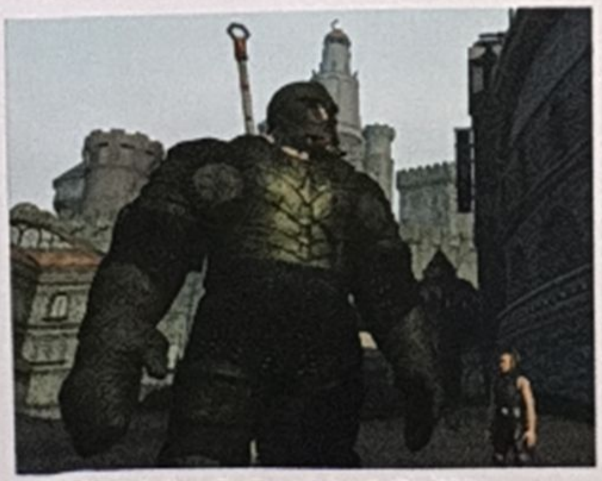
Zgodba po globini dosega *EQII* z raznolikimi elementi za različne razrede in rase. Če povzamemo Tyrena, zadolženega za stik s skupnostjo *WoW*: "Bo nekaj epskih, svet spreminjajočih dogodkov, toda te želimo omejiti, saj je njihova slabost, da ko jih enkrat sprožiš, vsem neudeleženim igralcem onemogočiš, da bi izkušnjo doživeli tudi oni. En primer dogodka je recimo odprtje vrat Temnega portala, za kar bo potrebna skupina mogočnih Warlockov – ti bodo s tem odklenili dostop do posebnih lokacij, ki jih igralci sicer ne bi videli." Lisa nadaljuje: "Škrati bodo po odkritju artefaktov, ki jih povezujejo z davnimi Titani, nekdanjimi vladarji Azerotha, želeli spoznati kaj več o svojih prednikih. Troli hočejo maščevanje nad plemeni, ki so se jim posmehovala in zaničevala v času nevarnosti. Vodje orkov so zapleteni v vojno za nadzor nad duhovi svojega naroda in vrhovni poglavar, mladi, a pametni Thrall, bo imel polne roke dela, da se ubrani grožnje v obliki konkurentov. Vsaka izmed ras ima neko svojo močno zgodbo.

Je Blizzard zaskrbljen, da bi se igralci preigrali že pri beta testiranju? "Mnogi so morali večkrat začeti povsem na novo; vsakič je šlo za novo, bogato izkušnjo. Z osmimi rasami, devetimi razredi, tisoči nalogami in predmeti, ima WoW več kot dovolj materiala, da bo ljudi privabil k ustvarjanju več likov in vsakič spoznavanju povsem nove plati medalje. Odprli smo vrata v nov svet in ljudem bomo morali ves čas dajati kaj novega za raziskovanje. Pravi izziv bo zadržati naše oboževalce in zanimivo igro za več let."

EverQuest II

www.eq2players.com

Če govorimo o premikanju meja v zahtevnosti okoli strojne opreme, *EQII* porine zadevo dlje kot karkoli drugega, celo *3DMark 2005* (čeprav je morda trenutno le slabo optimiziran). Zopet smo ugrabili moža, zadolženega za skupnost (sliši na ime Steve Danuser), ter ga prisilili, da nam je povedal kaj več o naslovu. "Ima najbolj realistično grafiko na področju MMO vseh časov z neverjetnim 3D pogonom, ki je zasnovan tako, da bo držal korak s strojno tehnologijo, ki se nam obeta v prihodnjih štirih letih." To lahko potrdimo, saj smo bili priča neverjetnim količinam podrobnosti na vsakem področju; čutili smo čisto grozo med sprehajanjem po zatohlih uličicah zlobnega mesta Freeporta in določeno stopnjo ksenofobije, ko so v Baubbleshire, dom hobitov in palčkov, prikorakali visoki ljudje, iščoč obrtniške izdelke. Za razliko od *WoW*, kjer je izdelovanje predmetov omejeno s stopnjo lika, lahko igralci v *EQII* razvijejo povsem samostojno kariero rokodelca, učenjaka, kovača in podobno, neodvisno od dosežene stopnje. Izdelovanje samo po sebi zna biti nevarno opravilo, z lastnimi nevarnostmi in protiukrepi za njih; na primer: iskanje kemijske rešitve ne obsega samo pritiska na en gumb – iskati morate napake v obliki slabih ali napačnih sestavin ter nanje reagirati s svojimi sposobnostmi.



Nošenje usnja je najbolj razširjen fetiš v *EQII*.

Občutek živahne skupnosti je osnova za vsako MMO, a glede na zgodovino *EQII*, so se razvijalci odločili, da bodo svoje roke držali malo bolj stran. "Igralcem dajemo zgolj orodje, ki ga potrebujejo za interakcijo v online svetu in oni sami odlično opravijo nalogo izgradnje neverjetne kulture." Vsi predeli sveta so vsekakor prepričljivi in v igro je vključenih kar 70.000 vrstic dialoga (130 ur), ki prihaja iz ust profesionalnih igralcev, med drugimi Cristopherja Leeja in Heather Graham.

"Ko razvijaš igro, katere življenjska doba znaša več let, moraš poskrbeti za obilico priložnosti za rast igralca. Kot pri vsaki zgodbi zato v *EverQuest II* načrtujemo, da bo z leti postajala bogatejša. Če upoštevamo, da je *EverQuest* celo po več kot petih letih še zelo vitalen, lahko načrtujemo, da bo naša igra zdržala še dlje," pravi Steve. "Kot se naši konkurenti učijo, zna biti razkrivanje vseh dobrot v beta različici nevarno, saj tako igralci izgubijo začetno navdušenje za igranje končnega izdelka. Pri nas smo vajeni, da v beti testirajo samo ključne elemente sistema in vsebine, zadržimo pa oblico presenečenj, ki jih igralci odkrivajo kasneje. Beta je res samo praska na površini tistega, kar prihaja."

Še več MMO

Manjši obetavni naslovi.

Pirates of the Burning Sea

www.piratesoftheburningsea.com

Arg! Ducat pijancev z zaskrbljujoče slabim smislom za higieno in kup skrinj z zlatom kliče vaše ime. Dobrodošli vsi, ki si želite spoznavati piratski sleng in se čuditi slovničnim skropucalom. Igra *Pirates of the Burning Sea* vas vabi na krov!

Prevzemite vlogo pirata, trgovca ali kapitana mornarice (na voljo so francoski, angleški in španski mornarski škornji) ter poklic kadarkoli zamenjajte. Vaša ladja je natančno zgrajena in v spopadu od nje leti trska za trsko, moč jo je prilagoditi vaši osebnosti in posadka na njej je v skladu z zgodovinskimi dejstvi.

Zanimivo je, da se bo ta naslov razpečeval samo preko Valvovega distribucijskega sistema Steam, kar bo izključilo marže vseh požrešnih posrednikov. Če bo to delovalo, bo lahko imelo resen vpliv na nadaljnjo obliko prodajanja iger.

Shenmue Online

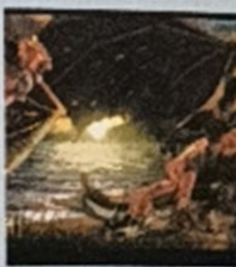
www.shenmue-online.com

Shenmue je franšiza s sedaj že izumrle Segine konzole Dreamcast in je postavljena na Kitajsko ter v Hong Kong v semdesetih prejšnjega stoletja. Igralci bodo po trditvah iz približno angleškega sporočila za javnost izbirali med tremi stranmi in "bodo kot borci v realnočasovni pretepaški akciji uporabljali skrivnostne moči, kung-fu ter kitajsko orožje." Če sodimo po posnetkih, ne bo šlo ravno za najbolj realistično podobo Kitajske - ne spomnimo se namreč ekstremno sinjega neba ali ogromnih mišičastih tridelnih pretepaških omar, zato pa se nam zdi, da manjkajo ostanki zatiralskega komunizma, pomešani z izkoriščevalskim kapitalizmom - toda tole bo lahko vseeno pošten izzivalec *Vice Cityja* za naslov najboljše simulacije osemdesetih.

WISH

www.mutablerealms.com

Domišljijskih svetov je trenutno po nekaj deset na vsak izrastek našega telesa, a za različico, ki nam jo ponuja *WISH*, lahko vsaj rečemo, da je profesionalno izdelana, ne pa še ena generična orkovsko-vilinska preproščina. *WISH* je temačno gotski s popolnoma samosvojimi lokacijami in pošastmi. Če bodo skice in zgodbe s spletne strani ustrezno povezane v končni izdelek (in po zadnjih posnetkih sodeč je tako), bo prav lahko šlo za dostojnega naslednika mogočnega *Warhammer Online*. WISH se lahko pohvali še z eno edinstveno lastnostjo: vsi igralci naj bi bili združeni na enem samem strežniku, po predvidevanjih kar 10.000. Ker jo konkretno finančno podpira zaseben investitor, bo nekega dne gotovo izdana, a je točen datum zaenkrat še neznanka.



ZGORAJ LEVO Novi princ: tla zaliva s tujo krvjo in pri tem vražje uživa.

ZGORAJ DESNO Nova metoda brušenja mečev se je izkazala za nevarno.

Prince of Persia: Warrior Within

AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA Ob tako odličnih princih, bi si še Tomaž Bartolj želel biti kraljična.

Založnik LucasArts Razvijalec LucasArts

Ubi Soft Montreal je v sodelovanju z Jordanom Mechnerjem, stvariteljem lika Perzijskega princa, pred približno enim letom naredil skorajda nemogoče – porušili so do tedaj neomajno pravilo, da 3D predelave starih uspešnic nikoli ne dosežejo genialnosti izvirnika. Princ je brcal, skakal in se slačil, igra svetlob in senc je postala zaščitni znak Ubi Softa in na koncu je igralca v blaženost zavil še navihan zaključek zgodbe. Tako si je *Sands of Time* kljub kratkosti prislužil odlično oceno 91% – prav takšno kot *Warrior Within*. Toda vmes je velika razlika: *SoT* je bil nekaj novega, svežega, šokantnega, pri *WW* pa se je v določeni meri že naprej vedelo, kakšna bo izkušnja in element presenečenja ne more igrati v njeno korist. Zakaj potemtakem ponovitev tako visoke oceno? Ker je *WW* fenomenalen. Celo bolj kot *Sands of Time*. Princ se je igral s časom, to vemo vsi. Fant je na svet spustil pesek časa in zombije, a na koncu mu je uspelo katastrofo odpraviti in izgledalo je, kot da jo je odnesel brez posledic. Warrior Within razkrije, da pojem "brez posledic" ne obstaja – kdor se igra s časom, mora umreti. To je usoda in usodi ne more nihče ubežati. Seveda princ ni ravno poba, ki bi poslušal pravila, se stiskal v kotu in čakal da ga pobere strah ali varuh časa Dahaka. Kljub temu, da mu vsi vztrajno dopovedujejo, da izhoda ni, da je njegova smrt neizbežna, se odloči: "Vrnil se bom na otok, kjer je bil pesek časa ustvarjen, našel način za potovanje v preteklost, preprečil nastanek prekletega prahu ter hkrati prevaral lastno usodo." Velikopotezni načrti, ni kaj. Mladostnega fanta, bolj porednega kot pog–umnega, kakršnega smo spoznali v *SoT*, bi taki pritiski strli, toda princ ni več to, kar je bil.

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Unreal Tournament 2004** Atari
- >> **Battlefield Vietnam** EA
- >> **Knights of the Old Republic**

> "PRINC SOVRAŽNIKOM SEKA GLAVE, UDE IN JIH RAZPOLAVLJA"

DESNO Mapa vam sporoča, kam morate priti in kdaj. Saj menda nočete zamuditi za 1000 let, kaj?

SPODAJ Ni epileptik, to je samo vpliv časovnega portala.

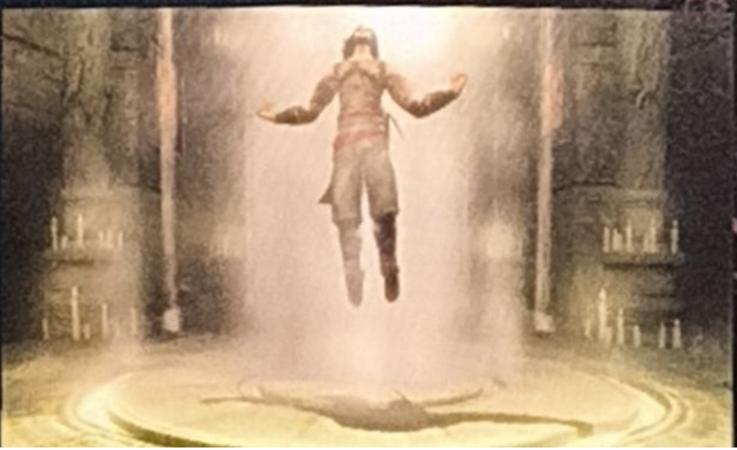
OTROCI STRAN!

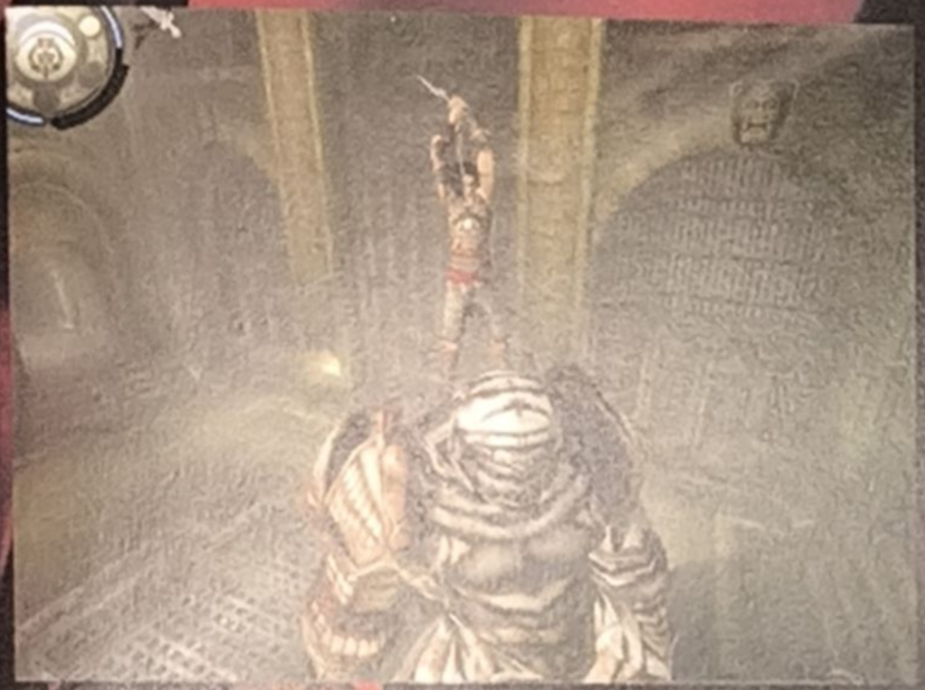
Čas, bolečina, predvsem pa beg so na njem pustili neizbrisljiv pečat – prisilili so ga, da je odrasel. Mladostnik s takimi predispozicijami je zrasel v odločnega moža z enim samim ciljem: maščevanje. To je možak, ki se ne namerava umakniti niti za korak več – dovolj je bilo! To priča vsak gib, vsak pogled, vsaka beseda. *Warrior Within* je temu primerno neprimerljivo bolj odrasla in temačna igra kot *SoT* – nič več se ne izogiba krvi, kletvicam ali celo pohoti. Princ sovražnikom seka glave, ude, jih razpolavlja, vse to ob spremljavi rdečih slapov, temačnega gotskega rocka in dolgega gobca. France bi kratko dejal: "Ne boj, mesarsko klanje."

Glavni očitek *SoT* je bila njegova dolžina. Da je bilo vsega skupaj konec že po kakih ubogih 12 urah, je bila v veliki meri kriva težavnost oziroma bolje rečeno preprostost. *Warrior Within* tega problema nima. Zahtevnostni nivo se je nedvomno dvignil, saj že najlažja izmed treh težavnostnih stopenj vrže kar trdo kost za glodanje. Peščene vizije, ki so praktično razkrile rešitev vsake miselne uganke so izginile, namesto nje je le še hiter, zgolj enkrat prikazan prelet skozi sobo. Zaradi tega se resda dvakrat ali trikrat pojavijo manjše frustracije, toda zadovoljstvo ob končni rešitvi problema je neprimerljivo večje – nekaj je, če težavo rešiš z intenzivnim tuhtanjem, drugo pa, če po petkrat gledaš, kaj natanko ti je storiti. Nasploh za *Prince of Persia* velja, da skriva mnogo namigov, le gledati se je potrebno naučiti: slike po tleh, vzvodi, celo postavitve kamere – vse to kaže v pravilno smer.

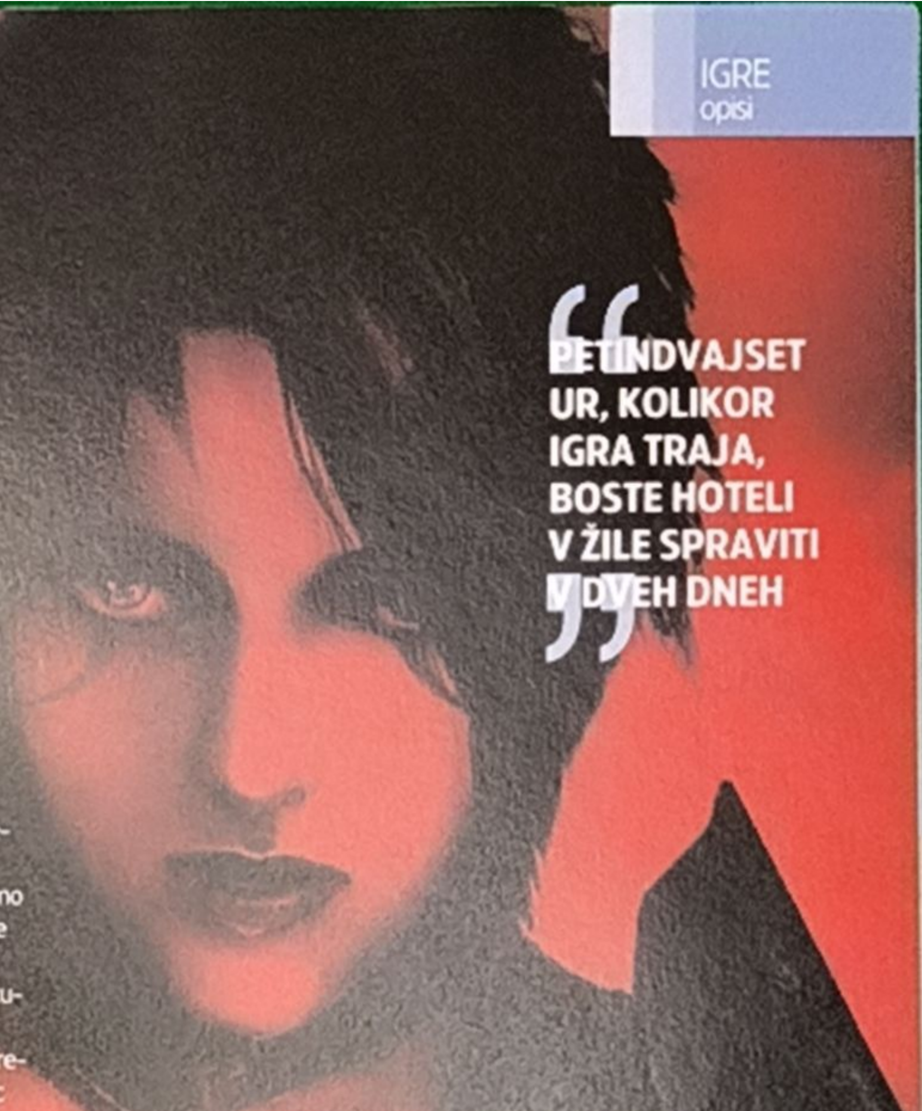
Igro je zagotovo najlaže oceniti, če primerjaš, kaj so avtorji obljubljali in kaj dejansko dostavili. Ne samo, da lahko pri *Warrior Within* rečemo, da je vse s seznama ugledalo življenje, temveč se to celo ujema z željami igralcev prvega dela (*PoP* 3D in vse njegove 2D izvedenke lahko gledamo kot neko drugo zgodbo). Poleg dviga težavnosti, vsesplošne odraslosti in standardne grafične osupljivosti največjo pohvalo izrekamo povsem prenovljenemu borilnemu sistemu. Tu so razvijalci res šli do samih korenin in uvedli drugotno orožje, ki ga prispevajo pobite pošasti ali namenska stojala, posejana skozi stopnje. Gibi princa se z vsakim kosom spreminjajo in prilagajajo, prav tako moč udarcev. Na jeklo, ki ga vihti levica, pa se ne gre preveč navezati. Ti meči, sekire in bodala namreč vzdržijo le določeno število udarcev, nakar se zdrobijo – menjavanje je zato nuja, odslužene pa je moč pred rokom uporabe zabrisati po zraku in katerega izmed sovražnikov skrajšati za glavo. Čeprav so določeni

Return to the Throne Room (Pas
Prison - Present





ZGORAJ Boji s šefi so le še eden izmed dokazov, da ne šteje velikost, ampak tehnika.



> PETINDVAJSET UR, KOLIKOR IGRA TRAJA, BOSTE HOTELI V ŽILE SPRAVITI V DVEH DNEH

meči že kar pošastno močni, se prava sila skriva v princu samem ali bolje rečeno, v zapletenih kombinacijah. Pri boju poleg smernih tipk uporabljate praktično le štiri gumbe, toda to se prevede v nekaj deset različnih udarcev. Bolj kot ga je zapleteno izvesti, močnejši je. In kot da to ni dovolj, se je interaktivnost z okoljem močno povečala: princ se lahko z mečem v roki zavrti okoli stebra, kar ustvari učinek krožne žage, odbija se od zidov, smrtonosne ovire uporablja sebi v prid. Napadalne peskovnike lahko tako zvabite na polje s špicami in jih s nato s pomočjo poprej ogledanega vzvoda skupinsko napičite, jih porinete v brezna, pod valje in rezila. Morda bi lahko bil ta element celo nekoliko bolj poudarjen, ravno tako prosta izbira dvobojev, ki je bila napovedana. Pošastim lahko le redko ubežite in v 99 odstotkih primerov ste prisiljeni v spopad – edini odklon od tega je mogoče opaziti po tistem, ko zlomite meč in ste praktično neoboroženi, kar vam pusti le eno možnost: beg.

IZVEDENKE ALJOŠE!

Še ena spektakularna novost so šefi. V Sands of Time je bila njihova odsotnost boleče očitna, tokrat pa ste tovrstnega srečanja deležni že na samem začetku. Njihova raznolikost? Khm, če primerjamo samo dva: pohotna, mazohistična, v usnje oblečena joškarica in desetmetrska z oklepom obdana opici podobna zadevščina. Precejšnja, bi rekli. Boji z njimi niso posebno težavni, zahtevajo pa, da dodobra preučite njihove šibke točke – pravilo, ki se zlahka prenese tudi na običajne enote, ki jih srečujete med pustolovščino.

Ko smo ravno pri pustolovščini – teoretično gledano traja nekaj tisoč let. Perzijec se namreč tokrat ne zadovolji samo z občasnim previjanjem in upočasnjevanjem dogajanja, o, ne, on skače že po vsem prekletem časovnem traku. In skorajda vsa ta leta po enem samem gradu, ki je prava mojstrovina. Večkrat namreč pride do situacije, ko v sedanjosti ne morete storiti ničesar, zato princ skače v časovne portale, ki ga pošiljajo v preteklost. Zapleteno, kakor je slišati, v praksi deluje silno enostavno: če vrat ne morete odpreti danes, se vrnite tisočletje nazaj in sprožite mehanizem, ko ta še deluje. Ker je zgradba naravnost gromozanska, se sobe le redko ponavljajo, pa še to v različnih obdobjih, ko si niso podobne.

Res lepo je videti izdelek, ki je narejen s toliko ljubezni. Očitno so se razvijalci na lik že kar navezali in tako se je na prinčevi roki znašla celo tetovaža, ki jo nosi eden izmed njegovih oblikovalcev. Edina malenkost, ki malo zmoti to popolno simfonijo, so vmesne sekvence, ki dajo vedeti, da princ konec koncev le ni resnična oseba. Opaziti je namreč slabo sinhronizacijo premikanja ustnic, pa tudi glasovno igranje bi lahko dobilo malo bolj mračen podton v slogu že kar hudičevskega vzklika "You bitch!" iz dema, ki ni našel poti v končno različico.

Res je, kdo bi znal zopet nergati nad popolno linearnostjo igre, a brez tega ne bi bila, kar je. Dejstvo je, da je *Warrior Within* različnim težavnostim navkljub mišljen kot enkratno doživetje, ki po dokončanju ne ponudi posebnih razlogov za ponovno igranje. Na skritih mestih lahko sicer iščete idejne ilustracije za okolja, like in orožja, a zdi se, da je to vključeno le zato, da so lahko v meniju dodali še gumb bonus. Če torej iščete naslov, s katerim bi se lahko zabavali tedne in tedne, ta ni pravi, kajti še tistih petindvajset ur, kolikor igra traja, boste hoteli v žile spraviti v dveh dneh, v enem, če imate primerne zaloge Red Bulla. *Warrior Within* namreč vleče kot hudič, pa ne samo zaradi zasnove "samo še do naslednje shranjevalne točke", temveč ima prste vmes zgodba. Lahko debatiramo o njeni kvaliteti, o logičnosti ali globini, ni pa debate glede njenega vpliva na igralca. Vsi vpijejo: "Usodi ne moreš ubežati!" princ pa se samo nasmehne in odgovori: "Bomo videli." Radovednost, ali mu bo uspelo, ne da miru in verjetno ga ne bo kupca, ki ne bi že zgolj zaradi tega igre obrnil. In ta neustavljiva privlačnost je moč, ki jo za razliko od povprečnih iger posedujejo le odlične. Kar *Warrior Within* brez trohice dvoma je!

Tomaž Bartolj

Min 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb grafična kartica

Opt Več pomnilnika in boljša kartica nikoli ne škodi

Večigralstvo Ni mogoče.

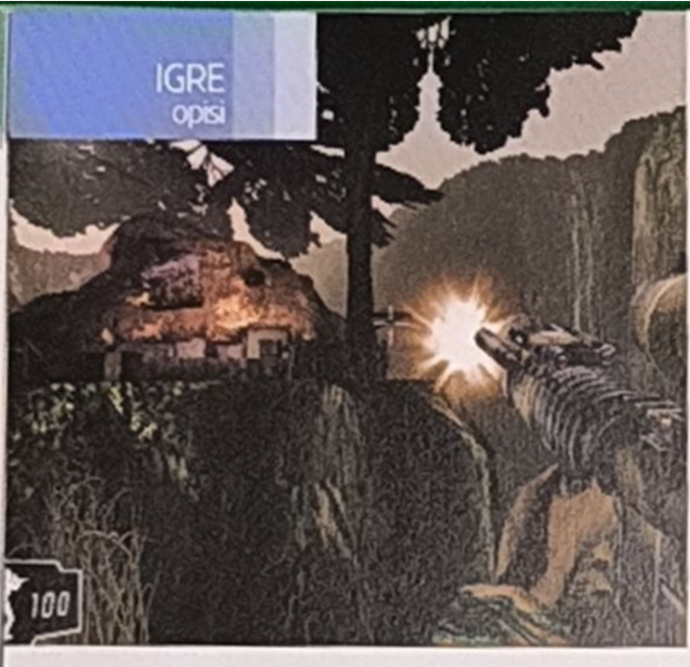
Na spletu www.princeofpersiathegame.com

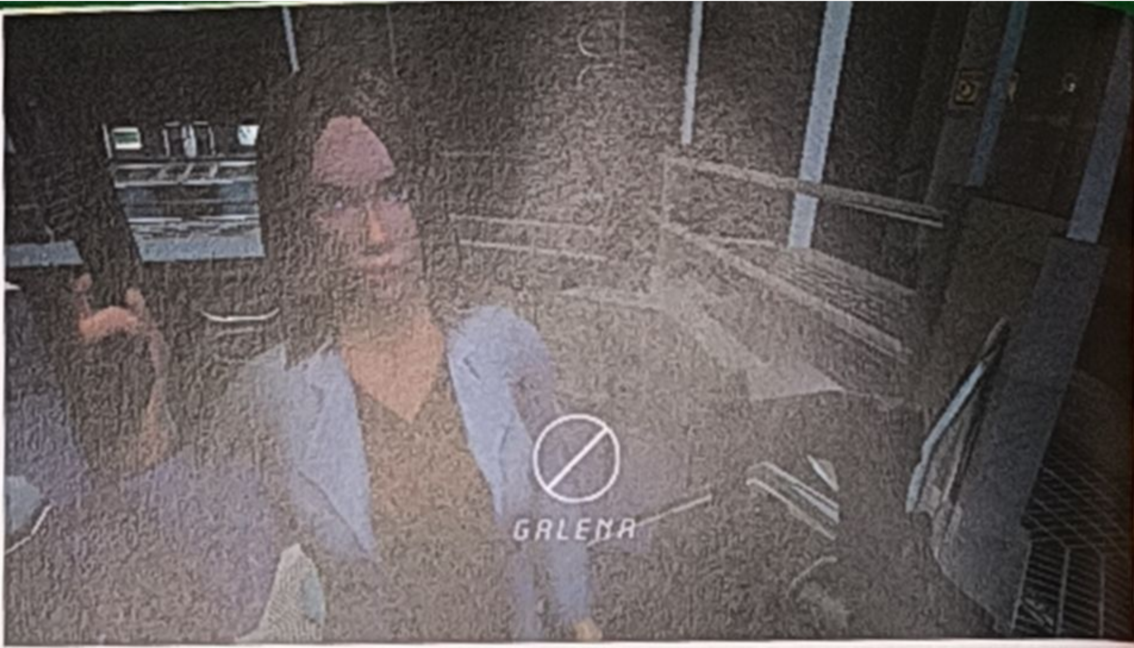
PCF 91% "Odločen, hudoben, samosvoj, predvsem pa odličen!"

UBEŽITE USODI

Spoznajte rek: Preganja te čas.

Nekaj so peščeni bojevniki, drugo pa gospodar časa. Ko se pojavi ta pošast z lovkami, princu vse znanje o mečevanju ne pomaga prav nič in podati se mora v brezkompromisni beg. Ti pregoni so resnično doživetje zase – barve izginejo, nadomesti jih sivina, glasba se ojača in podivja, slišite sapo svojega rablja in pritisk srca. Najmanjša napaka pomeni, da boste postali hrana za nervozno pošast in hkrati ponovno opravljanje stopnje. Edina rešitev je voda, na katero je rogovilež silno alergičen, toda do nje vodi dolga pot, polna ovir. Po nekaj ponovitvah se boste čudili sami sebi: tekli boste po zidu, preskakovali špice, se zibali na vrvi, od nje skočili na drog, z njega na steno, se odrinili proti stropu, zdrseli po lestvi, se vrgli pod zapirajočimi se vrati in končno z nosom naprej pristali v vodi. In vse to v eni sami tekoči potezi. Česa bolj adrenalinskega si ne znamo predstavljati niti v sanjah.





Shadow Ops Red Mercury

PRVOOSEBNA STRELSKA Glasna akcija brez prave melodije. A z veliko zlobnih fantov.

Založnik Atari Razvijalec Zombie

Dobrodošli v najhujšo nočno moro Georga Busha. Vsak kotiček skriva svojega terorista. Nuklearne bombe izginjajo iz domačih skladišč s tako hitrostjo, da računovodje ne dohajajo računati primanjkljaja v zalogah. In seveda je neverjetno veliko gverilcev z vedno modernim in popularnim AK-47. Glede na to, koliko jih je, se človek vpraša, zakaj se sploh trudijo z bombami in spletkami, ko pa bi lahko državo po lastnem izboru enostavno preplavili.

Red Mercury morda res izgleda, zveni in nasploh močno spominja na igre Toma Clancya, a kjer se te osredotočajo na dodajanje taktike, načrtovanja in prikritosti k akciji, Shadow Ops samo brezglavo kriči na juriš in igralca pošiljuje z golim nenavdah –njenim pokanjem. V bistvu sploh ni pomembno, ali se podite po Čečeniji, okoli Eifflovega stolpa ali po deževnih gozdovih Konga – vsaka stopnja je popolnoma linearno lomastenje po vnaprej omejeni poti, kjer za občasna presenečenja poskrbijo le zračni in tankovski napadi.

Medtem ko boj sam po sebi, v primerjavi z recimo bolj razvpitim *Soldier of Fortune*, ni preveč nasilen, pa je število padlih v vsaki nalogi enostavno smešno. Marinec iz *Dooma* je v primerjavi s temi dežurnimi čistilci teroristov pravi Mahatma Gandi. Kar težko je torej razumeti, kako je lahko občutek akcije gomilam pobitih sovražnikov navkljub, silno neugledno ničen. Verjetno gre za to kriviti naravnost obupno odzivnost okolja in sovražnikov na vaše početje. Nikjer ni nobene krvi, trupla izginejo, takoj ko se obrnete v drugo stran, streli iz najmočnejših orožij na okolici puščajo majhne pike, naboj dejansko popolnoma nič ne spremeni gibanja ustreljenega – kar nekajkrat se vam bo zdelo, da vojaki preprosto padejo po tleh, če samo dovolj časa držite merek na njih. Tudi sami niste kaj dosti na boljšem: sicer lahko prebolite kar nekaj krogel, a se te usipajo v takih porcijah, da boste kaj kmalu bentili nad pomanjkanjem shranjevanja in vedno novimi prisilnimi povratki na sam začetek stopnje. Če gledamo na pozitivno plat: vsa ta nora strelska hajka pomeni, da vsaj ni nadležnih skrivalnih misij, bedastih ključavnic, neskončnih labirintov in skakalnih vaj, ki zahtevajo pikolovsko natančnost. Huraaaa! Se nam zdi.

Red Mercury je poosebljena povprečnost, ki jo zadnje čase strelske igre tako rade zastopajo. Nima nobene prave globine, grafika je sprejemljiva, vendar daleč od navdušujoče, in čeprav vsebuje nekaj večigralskih načinov (med drugim VIP, kjer mora ena ekipa braniti izbrano praktično neoboroženo osebo, medtem ko jo druga napada), teh ne boste nikoli preizkusili. In četudi se boste v trenutku slabosti za to že odločili, boste le stežka našli dovolj osebkov, ki bi delilo vaše navdušenje, da bi ideja meso postala. Če se še enkrat dotaknemo enoigralstva, naj omenimo, da je UI sposobna tekanja, streljanja ter preproste uporabe kritja in ničesar drugega. Skriptiranost, ki definira bolj pojem kvantitete kot kvalitete, je podobno osnovna, saj ne zna igralcu pred noge vreči drugega kot vedno enake juriše in besno praznjenje orožja. *Call of Duty* to ni. Niti od daleč.

MERKUR VZHAJA

Vsaj eno stvar pa *Red Mercury* opravi silno solidno: na pravih mestih postreže z obstranskimi podrobnostmi. Precej časa boste delovali znotraj skupine in stopnje so polne majhnih osebnih dotikov: vpitje "Ustavite ogenj, prihaja stotnik!", ko se boste prebijali skozi zastražen tunel; ali posodobitev nalog, ko se prikradete okoli stavbe, da bi s prenosno strojnico krili umik kolegov. Nad soborci nimate nobenega neposrednega nadzora in možno je, da se kje zapletete, ostanete zadaj ter morate zato ponovno opravljati misijo, vendar je celostno gledano učinek še vedno precej boljši kot bi pričakovali. Vmesne sekvence znajo prav tako navdušiti: sicer narejene s samim motorjem igre, so polne akcije na deljenem zaslonu ter drznih vohunskih potez – skratka namesto govorečih glav boste deležni dobrodošlega priokusa po Hollywoodu. Čeprav zgodba ne bo prejemala nagrad za izvirnost, je vsaj odlično predstavljena.

Ob tako številčni konkurenci na trgu prvoosebnih strelskih iger, *Red Mercury* žalostno utone v sivem povprečju. Kupite lahko mnogo boljše vojaške igre, boljšo popolnoma brezglavo akcijo ali preprosto božanski *Half-Life 2*. Morda bo *Red Mercury* našel prostor pod soncem le kot kakšno brezplačno darilo ob grafični kartici. V tem primeru mu nihče ne bo gledal v škrbaste zobe.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Call of Duty** Activision
- >> **Tom Clancy's Ghost Recon** UbiSoft
- >> **Black Hawk Down** Novalogic

LEVO ZGORAJ Velike puške. Naženite teror v riti teroristov.

DESNO ZGORAJ Bi to bila lahko vaša zahrbtna usodna ženska?

Nikoli več ne recite kliše

Vodič po vsebini igre, ki je nočemo več videti ali slišati.

Osebe po imenu Jake, John ali Jack naj bodo brez vnaprejšnjih opozoril pobite. Dol z ukradenimi jedrskimi bombami, jedrskimi konicami, jedrskimi opekači. Naj se že nehajo igrati tatiče in jo izdelajo sami. Bizarne sporazumevalne šifre. Raven Shield? Rogue Spear? Red Mercury? "Mi boš plačal za izgradnjo bombe ali naj se kar sam ustrelim v obraz ter ti prihranim kroglo?" Pok. Zakaj se vodilni hudobci za vsako malenkost sprehajajo po svetu ter nastavljajo svojo glavo? Pomočniki, telefoni – še nikoli slišali?! Zahrbtna usodna ženska, ki bolj izstopa zaradi neverjetno velikega oprsja kot zaradi zlobnih dejanj. Petsekundno igranje junaka kot osnova za dolgotrajno trdno razmerje. "Nikogar ne pustimo zadaj!" in "Gospod pojdite naprej, se dobimo kasneje." In, ali smo omenili - ste najboljši od najboljših od res najboljših. In vendar morate sprejemati ukaze vsake čistilke iz baze. Traparije se še nadaljujejo, vendar se nam je krvi pritisk že zdaj nevarno dvignil.

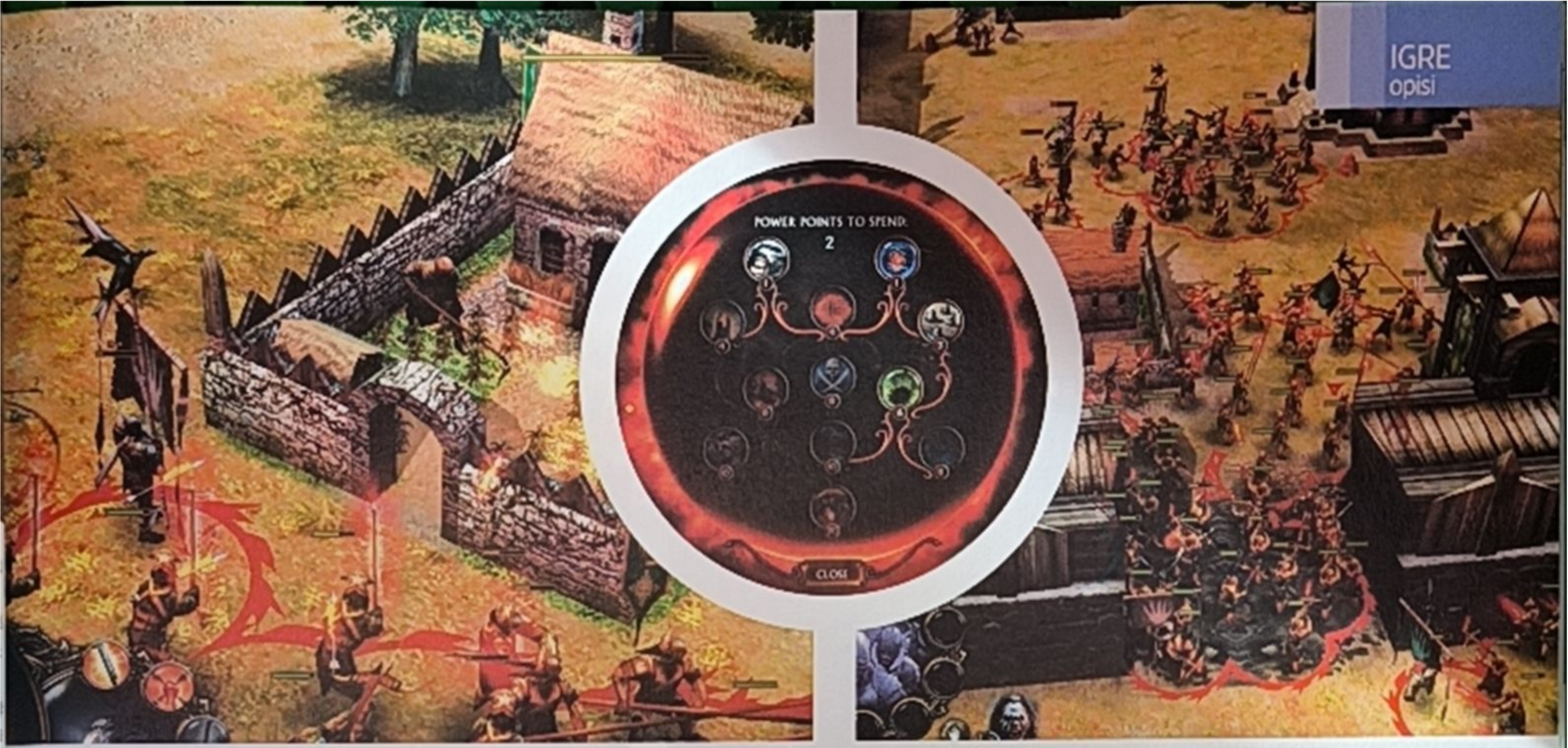
Min 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo 32 igralcev (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, VIP), LAN in internet

Naspletu www.atari.com/shadowops

PCF54% "Sam Fisher sreča Serious Sama. Oba preživita. Za silo."



The Lord of the Rings
The Battle for Middle Earth

Batine po Tolkienovo v preobleki realnočasovnih strategij. Pa so dovolj okrutno spodobne, da se vam jih splača podoživljati?

Založnik EA Razvijalec EA Westwood

Hej, skupna longituda istoimenskih filmov trga precej čez 10 ur in naj nas hudič poje, če se nam jih bo znotraj tega desetletja naših življenj dalo še enkrat prekolovratiti s pomočjo DVD-jev, čeravno si bomo podaljšane različice pustolovščin prstana omislili v trenutku, ko se bodo pojavile na trgu. Zatorej smo prezadovoljni posvaljkali med mezincem in palcem opisno različico pričujoče igre, nemara tudi zato, ker smo vedeli, kaj lahko pričakujemo, čemu se lahko povampirjeno nadejamo. Gre za alternativno zgodovino v najlepši možni obliki; nekdo bi cinično pripomnil, da si je žanr izmislila tolpa zdolgočasenih profesorjev literature ali zgodovine na univerzah. Jasno, Tolkien je bil največji "pantofelj" med njimi, odpljena prilika, Gandalf "wannabe", o tem ni dvoma. Zamislil si je svet brez primere, postavil temelje domišljijskim svetovom, se odrinil na ponjavi in pristal v nesmrtnem življenju.

Igričarska industrija se je trenda nalezla razmeroma zgodaj, dandanes pa smo priča predelav mitske zgodovine in vnovičnih poskusov oživljanja Srednjega sveta. V *LOTR:BME* bomo vodili horde zla v boj proti hordam dobrega in obratno. Komur to ni jasno, je pač v preteklem obdobju moral vsaj tri leta poležavati v komi (bog ne daj, da je temu bilo tako, vsega zdravja ti želimo, kolega). Če bomo prevzeli kontrolo nad Sarumanovimi oziroma Sauronovimi enotami, se bomo stepli z vsem v domišljijskem svetu, kar diši drugače kot po gnilem mesu, prevlečenim z vonjem črvjih iztrebkov. Fangorn, Rohan, Gondor, izbira bo vaša.

Nekaj drugega pa je kampanja dobričin. Deležni boste nekaj preobratov, ki se ravno ne skladajo s štorijo. Gandalf bo tako moral spodenati Balroga, Rohirrimci bodo lahko zaustavili neutrudne Uruk-haie, preden se bodo ti pojavili pred Helmovim breznom in tisti osladni boste lahko rešili Boromirja.

Posledično te spremembe pripeljejo do podaljšanja življenja igre; bojevali boste namreč več in drugačnih bitk, vaše enote pa bodo skozi boj pridobljene izkušnje lahko popeljale tudi v naslednje spopade. Pošteno. Temu se bodo pridružili tudi vaši junaki, ki bodo skozi rast izkušenj lahko pričeli uporabljati drugačne moči. Na veliko žalost boste za gradnjo stavb potrebovali tudi vedno več izkušenj. Kar smrdi bolj kot ponošene nogavice Uruk-haia, ki se je pravkar vrnil s celomesečnega bojnega pohoda. In ko boste morali v smrt poslati vaše najboljše enote zgolj zato, da boste svoje vrste oplemenitili z nesposobnimi zelenci, boste vedeli, o čem govorimo. Kaj vse, samo zaradi tega, da bo nek kamikaze kreten prižgal tisto bombo, ki ga bo razgnala z obzidjem vred. Kanonfuter torej odpade. Na začetku bodo vaše enote zlahka pridobivale želene izkušnje, a kasneje, ko bo tega manj, si ne boste preveč želeli neumnih žrtev omenjenega tipa. Enote visokega razreda in junake boste jasno hranili za klestenje lobanj z glav poštenjakov. Slabo je tudi to, da je kampanja zlikovcev v celoti namenjena le uničevanju, kar ima isti učinek kot plavanje s pirajami. Najprej rahlo žgečklja, kasneje občasno skeli, na koncu pa para meso in živčevje. OK, smo se vsaj zadovoljili, ko smo dobili možnost uničenja bratovščine.

Zemljevid vam bo dovoljeval lotevanje posameznih nalog v določenem vrstnem redu. In ena izmed misij, ki jih morate izpolniti kot pripadnik Rohana, je bila tako težka, da nam ni uspel niti preboj iz lastne baze, tako so opice napadale. Spet druga misija je bila tako lahka, da smo jo končali že med desetminutnim nalaganjem stopnje. Eh.

LOTR:BME je igra z velikim potencialom, ki pa ga založniku in razvijalcem ni uspelo do potankosti izkoristiti. Želja po dukatih, ki bi začeli v predbožičnem času žvenketati po njihovih skrinjah, je bila očitno prevelika in kontakt z javnostjo preveč lesen. Kaj nam pomaga na ducate megabajtov debelih filmčkov in predstavitev ter prijazno modrovanje o kvalitetah igre, če pa so trdonje pozabili na osnovo osnov – igralnost. Dandanes se od "velikih" naslovov preprosto zahteva več in razvijalci bi se nemara do neke mere lahko zgledovali tudi po igri *Kohan II*, po delujočem sistemu gradnje baz in regeneriranju vsaj izkušenih enot. Razvijalcem tudi svetujemo, naj skrajšajo naslov spletne strani, četudi to pomeni, da morajo za domeno odšteti štiri tisočake v valuti neke pri-alpske dežele Slovenije. Hej, registrirali vam jo bom kar mi. Težko te je ljubiti *LOTR:BME*, težko.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Lord of the Rings Return of the King** EA
- >> **War of the Ring** VU games
- >> **Kohan II** Take 2

ZGORAJ Izkažite se v spopadu in na voljo vam bo več moči, kot je na primer priklic Balroga. Mmmm...

ZGORAJ DESNO Ti človečnjaki ne bodo nikoli več uzrli sončnih žarkov.

KROG Premagajte sovraga in se ga kasneje napijte na proslavljanju.

KLAVNICA 5

Ozdravite jih ali pošljite pod sekiro.

Dinamika igranja nas v LOTR precej spominja na pred nedavnim na svetlo potegnjenega Kohana II, premešanega z Dawn of War. Po zemljevidu je raztresenih kar nekaj lokacij, kjer se lahko odločite za gradnjo gradov, trdnjav ali kmetij. Vire vam dobavljajo kmetije, drvarnice in kovačnice, enote pa tudi ostale zgradbe. Enote, ki v bojih utrpijo preveč izgub se lahko vrnejo pod okrilje teh zgradb in se ozdravijo (Rohan) ali pa jih pretvorite v meso, namenjeno preživetju sposobnejših enot (Mordor). Če enote označite z zastavico, pa bo to pomenilo, da se bodo počasi obnavljale. Naprednejše enote bodo redkeje umirale, saj bodo v primeru umika precej hitro obnovile svoje zaloge energije, a vseeno boste raje popazili na njih kot da bi jih žrtvovali za razne nedosegljive cilje.

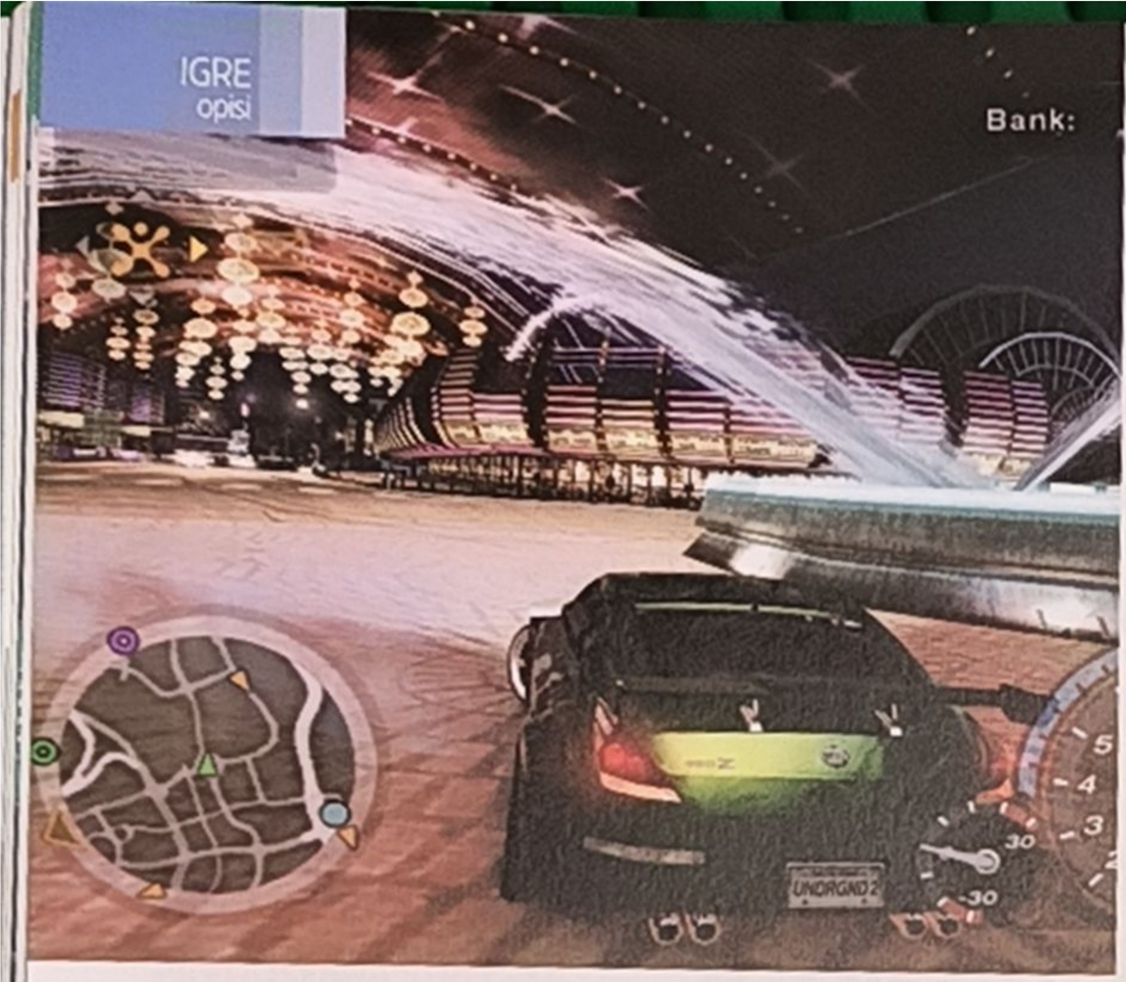
Min 1,3GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D grafična kartica

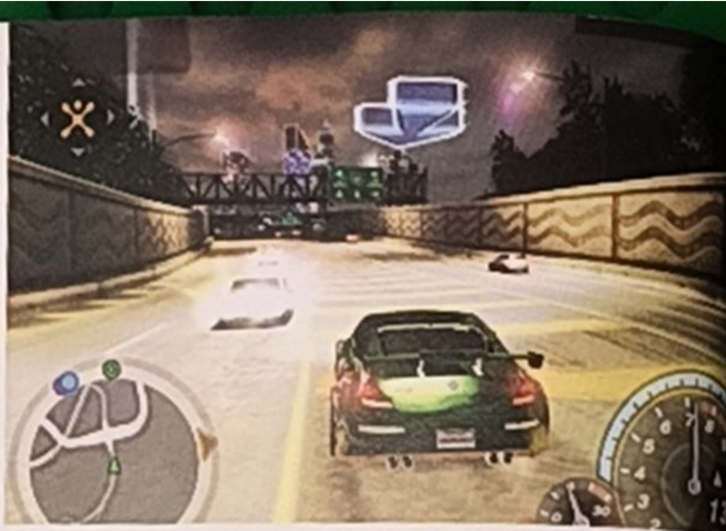
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D grafična kartica

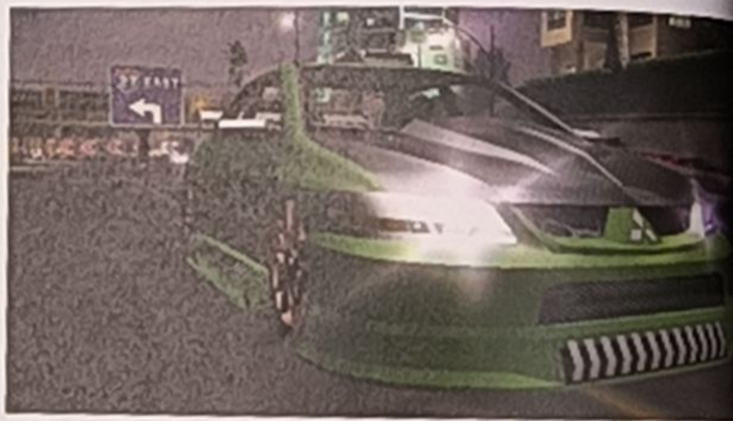
Večigralstvo LAN, preko spleta

Na spletu www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/home.jsp

PCF 79% "Najboljša strategija sveta *LOTR*, a nepopolna kot pijane vrste Rohirrima."







Need for Speed: Underground 2

DIRKALNA ARKADA Tomaž Bartolj spozna, da so še hitrejše stvari kot kolegova petka. Precej takšnih stvari.

Založnik **EA** Razvijalec **EA**

Bayview ima manjše probleme s prometnim režimom. Oziroma imajo te probleme norci v mestu, če smo natančnejši. Glede na to, da je dirkanje po mestnih ulicah tu preraslo meje manjšega kazenskega delikta ter se razraslo v občinsko vsesplošno feštanje s pričetkom nekje med zahodom sonca in vzhodom lune, bi za ureditev razmer potrebovali res magičnega prometnega načelnika. Ker tisti iz Kaira, ki je zabaval slovensko občestvo v eni izmed oddaj Čez planke, nadzira celotno mesto z nekaj sto tisoč vozili z vsega šestimi črno-belimi kamerami ter zgolj s tem po njegovih besedah nabija strah v riti vseh voznikov (logika, ki je očiten dokaz, da otroci, zaplojeni s strani bližnjih sorodnikov, nikoli niso ravno biseri), neutrudno piše listke, ki jih nihče ne plačuje, nima časa, je v Bayviewju stanje takšno, kakršno pač je. Divjaško.

Prav nič mimo mestece je dejansko najbolj opazna novost v *Underground 2*, in kot večina novitet, s sabo prinaša tako dobrodošle kot tudi neželene posledice. Avtorji so hoteli preseči zastarelo izbiranje prog iz menijev, doseči večji občutek povezanosti in celovitosti dogajanja. Sledeč temu cilju so ustvarili mesto z več kot 200 km cest – koncept, ki silno spominja na zadnja dela serije *GTA*, če odštejete vse pešce in orožje. Pri tem so silno pazili na raznolikost – v Bayviewju je tako moč najti vse od industrijskih in gradbenih predelov do kitajskih četrti, letališča, stez skozi parke, vzpenjajočih se, ovinkastih poti na bližnji hrib (razgled z njega kar kriči po tiskanju na razglednico), pravih legalnih dirkališč, nekoliko dirkanju prilagojenih podzemnih garaž, noro hitrega avtocestnega sistema ter desetine utesnjenih uličic. Ker je EA trmoglavo vztrajal, da igralec ne sme videti praktično nikakršnih menijev, so po vseh predelih mesta, ki jih postopoma odklepate, raztresene tudi številne trgovine za prave avtomobilske obsedence. In tu morda *NFS:U2* zvije svoj prvi blatnik. Večja interaktivnost ima namreč visoko ceno: za konkretnejšo predelavo voza je zaradi prevelike specializiranosti trgovin potrebno dirjati na pet precej oddaljenih lokacij. Tako lahko v enih delavnicah samo zamenjate avtomobile, v drugih opravljate lepotne posege, kot so barvanje in lepljenje nalepk, v tretjih nadgrajujete posamezne komponente avtomobila ali (odlična novost) vozilo optimalno prilagodite za posamezno vrsto udejstvovanja, v četrtih nabavljate dodatne dele – od karbonskih streh do množice odbijačev, pragov, ogledal ter v petih unikatne dele kot so hidravlika, zvočniki v prtljažniku in vrata, ki se odpirajo navzgor. Že res, da je moč vse našteto v trenutku postoriti v vedno dostopni garaži, toda da ta postane uporabna, morate trgovine še vedno najprej lastnovolansko najti, saj le na ta način odklepate nove sestavne dele. To pa zna zaradi omenjenih zavidljivih razsežnosti mesta vzeti precej časa in potrpljenja. Ko končno spoznaš skrito funkcionalnost World map, to je menijsko izbiranje nedokončanih izzivov, postane dokončno jasno, da je Bayview kljub svoji velikosti nepomemben, če ne kar neuporaben; še posebno ko enkrat najdete vse delavnice. Takrat lahko mirno začnete uporabljati možnosti garaže in mape sveta, torej, kako ironično, same menije.

NOVOST, KI TO NI

Vsesplošno divjanje občasno prekine zgodba, ki postaja kar stalna spremljevalka dirkalnih iger (spomnite se na *TOCA Race Driver*), vendar gre v *Underground 2* za predvidljivo in vodeno štorijo, ki je povrh tega neposrečeno podana s tehniko nepremičnih slik, kakršno je res odlično uporabil le *Max Payne*. A navsezadnje povprečnega kupca *Underground 2* ne zanimajo ljubezenske intrige, travme karamboliranega frajerja ali epopeje o iskanju izgubljenega samozaupanja – želi si dirkanja in friziranja avtomobila, pri čemer ga ne razburi niti občasen pogled na Samanthin obdarjen prsni koš. In s tem *Undergound 2*, letanju od točke do točke navkljub, postreže na veličasten način.

Vozni model ostaja praktično nespremen-

OGLEJTE SI ŠE TO...
- >> **TOCA Race Driver 2**
  Codemasters
- >> **Colin McRae Rally 2005**
  Codemasters
- >> **NFS: Underground**
  EA

ZGORAJ Osupljivo, kajne? Ravno tako kot celoten *Underground 2*.

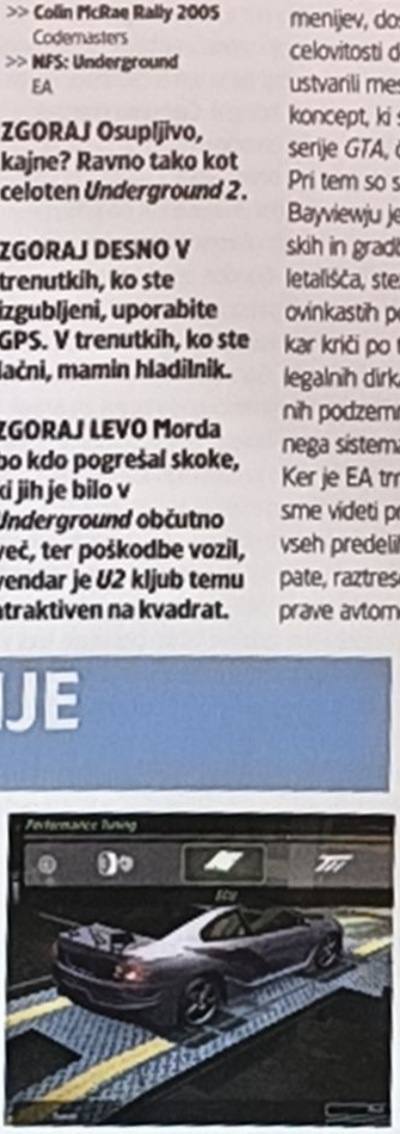
ZGORAJ DESNO V trenutkih, ko ste izgubljeni, uporabite GPS. V trenutkih, ko ste lačni, mamin hladilnik.

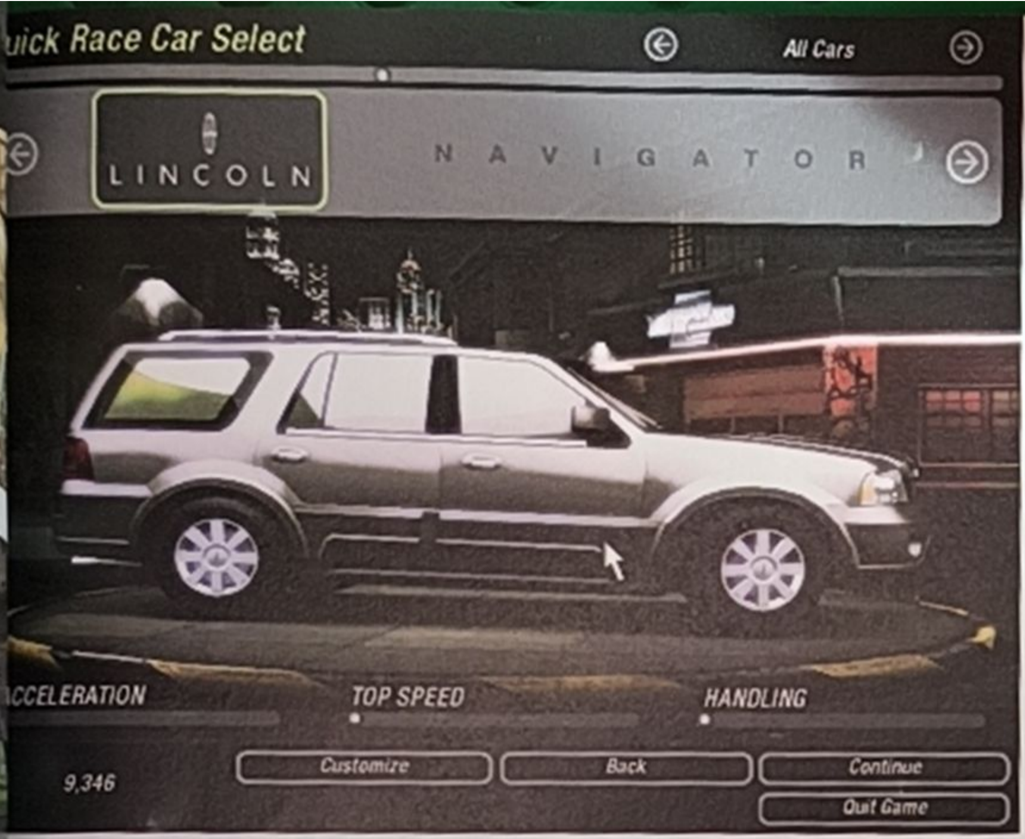
ZGORAJ LEVO Morda bo kdo pogrešal skoke, ki jih je bilo v *Underground* občutno več, ter poškodbe vozil, vendar je *U2* kljub temu atraktiven na kvadrat.

ZBRCAJTE KONJE

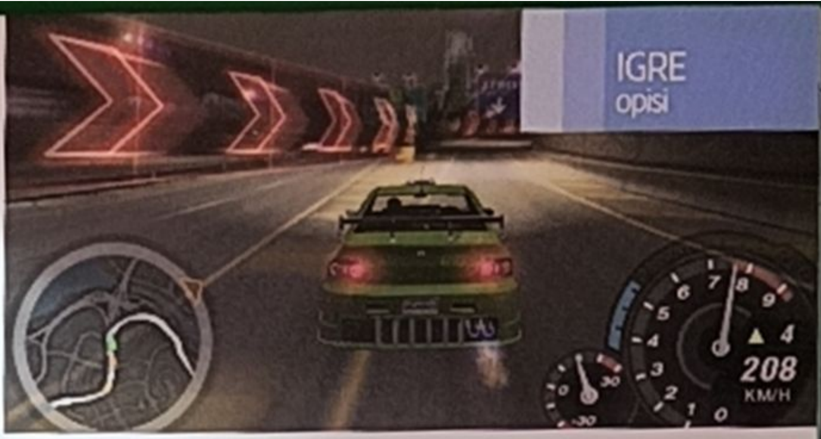
Nikoli dovolj hitro?

Imate nameščene vse nadgradnje, za zajtrk dosegate hitrosti preko 300 km/h pa si še želite iztisniti dodatne moči iz svojega dirkalnika? Naša diagnoza: ste neverjetno mehanična ali pa malenkost psihopatska dušica. In ravno za te *Underground 2* izjemno dobro poskrbi. V garaži se namreč odslej skriva možnost prilagajanja avtomobila, ki vam dopušča spreminjanje prestavnih razmerij, razmerja med količino in močjo nitra, aerodinamičnih nastavitev, trdote vzmetenja, skratka vsega, kar ima vpliv na obnašanje vranca. Najbolje pri vsem tem je, da lahko prirejenega konjička vržete na valje ali pa ga popeljete na testno stezo in takoj vidite, kaj ste z vijačenjem dosegli. Komponenta, ki ne bi smela manjkati v nobeni dirkalni igri!





ZGORAJ Bolj za hec kot za resen užitek pri vožnji so vključene take ladje.



DESNO ZGORAJ VRHNJA Tega tu ni videti, a glasovno igranje je precej majavo.

DESNO ZGORAJ SPODNJA Mesto, neuporabno kot je, je vsaj radodarno, saj vas na marsikaterem vogalu čaka majhen finančni priliv. Na tem pač ne.

jen, torej uživaško arkaden, hudičevo hiter in atraktiven. Pri tem je pridiha realnosti in fizikalnih zakonov ravno toliko, da izkušnja ostaja v mejah normale in daje vedeti kakšna je razlika med nadziranjem osnovnega Peugeota 206 ali do konca sfriziranega Audija TT, ki ima polne jeklenke NOS-a. "Turbo" plin tako kot v prvem delu prihaja v precej omejenih količinah, vendar ga je z atraktivnimi potezami tokrat moč polniti ali, na drugi strani, z nerodnostmi prazniti, kar med samimi dirkami. Kaj kmalu se na račun tega pojavijo silno adrenalinske izkušnje: s tekmecem se hitro bližata cilju, za prevzem prvega mesta bi zadoščal že majhen prdec nitra in ravno takrat se kot nalašč izza ovinka pripelje nič hudega sluteč taksi. Boste tvegali in poskušali s hitrostjo 250km/h peljati tik mimo njega ter si tako napolnili rezervoar? Jasno, da boste, vprašanje je le, če se ne boste pri tem na polno zagonili v ubogega Ahmeda, si zakoličili drugo mesto in bili zaradi neodpustljivega sistema napredovanja prisiljeni vse skupaj odpeljati še enkrat. Da ne pride vedno do "happy enda" in da Ahmed s taksijem pogosto frči po zraku, zna poskrbeti mestoma naravnost hudobna UI. Tekmeci se posebej v ovinkih izkažejo za motorizirane svinje in dajo vse od sebe, da vas spravijo na zunanjo stran, nakar jim noči nič ne polepša bolj, kot če končate v zidu ali v nasproti vozečem kombiju. Agresivne prijeme si ravno tako radodarno kažejo tudi med sabo, pri čemer gre pograjati, da ob morebitnih mnogih startih vedno ravnajo povsem enako.

NOČ IMA SVOJO MOČ

Vse dogajanje zopet poteka v nočnih ali vsaj večernih urah, ki so za arkado idealne, saj prinašajo na tisoče luči in bleščavost, ki je za to zvrst tako nepogrešljiva. *Underground 2* kakopak s svojimi osvetljenimi vodnjaki, pogledom na celotno razsvetljeno mesto, zameglitvijo ob visokih hitrostih, mastnimi cestami, izbruhi nitra, odličnim učinkom padajočih dežnih kapelj izgleda fantastično in prav nič slabši ni zvok. Ne samo, da je vsak avto glasba zase, slišali boste celo spremembe po nadgradnji motorja, da cviljenja gum ali že kar znamenitega šumenja ob ekstremni hitrosti pri dragu ne omenjamo. Ugajanje glasbene podlage je sicer bolj subjektivna zadeva, vendar je tokratni izbor predvsem metalskih in hip-hopovskih melodij morda za odtenek manj posrečen kot v prvencu, čeravno še vedno spodbudi dirkaškega duha.

Ena izmed zamer evropskih dirkačev prvemu *Undergroundu* je bilo pomanjkanje dirkalnikov s Stare celine. In na žalost ta v večji meri ostaja. Že res da je poleg Golfa in Peugeota tokrat vključen še Audi, toda prevlada predvsem vzhodnih znamk (Honda, Toyota, Mazda, Mitsubishi...) ni ogrožena. Mar veliki EA res ni mogel pljuniti nekaj cekinov še v smeri Seata, Mercedesa, BMW-ja, Volva, Fiata, Porscheja, Citroena, Renaulta in ostalih? Če se tu malce kislo držimo le Evropejci, pa se nam preostanek sveta lahko pridruži ob ponovni odsotnosti duhca najboljše vožnje, večigralstva na enem PC-ju in možnosti shranjevanja posnetkov. Še posebej zato, ker so to natanko iste malenkosti, ki so motile v prejšnjem delu *NFSU*.

Nam pa je bila že takrat všeč dolgoživost igre, ki se je tokrat po zaslugi tako večigralstva prek spleta kot lokalne mreže, predvsem pa napredovalnega sistema, le še razširila. Potreba po odklepanju res zavidljive količine vsebine je konstantna in *Underground 2* jo nenehno zadovoljuje. Obširni vozni park ter vedno novi predeli mesta so osrednji smisel vsega pehanja, a prav nič manj skomin ne povzroča na stotine možnih nadgradenj za večjo poskočnost kot tudi elegantnost (ob slabem stilskem občutku bolj načičkanost) konjička. Niste pa povsem svobodni – denar je kakopak še vedno sveta vladar in tega imajo največ sponzorji, ki vam v določeni meri diktirajo, katerih dirk se morate udeležiti. Da boste njihove zahteve povsem izpolnili ter si tako priskrbeli še boljšo kupčijo, ne bodo zadostovale le zmage, ampak tudi vizualna ocena avtomobila. Vsakič, ko boste dosegli novo stopnje lepote, boste deležni naslovnice revije ali DVD-ja, sliko zanjo pa boste lahko pogosto zajeli kar sami – majhen, a zanimiv dodatek.

Če za konec pogledamo celostno podobo *Undergrounda 2* ter ga postavimo ob predhodnika, lahko precej prepričano rečemo, da je *U2* boljši, vendar... Medtem ko sta dirkanje in nadgrajevanje vozila samo po sebi perfektna, novosti delujejo zelo šibko, napake pa preveč znano. Z le nekaj več pazljivosti in dodelanosti bi posegel še precej višje, tako pa lahko *Undergroundu 2* rečemo le najboljša dirkalna arkada. Brez absolutno spredaj.

Tomaž Bartolj

Min 933MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

Opt Zvočni sistem 5.1, 128Mb 3D kartica

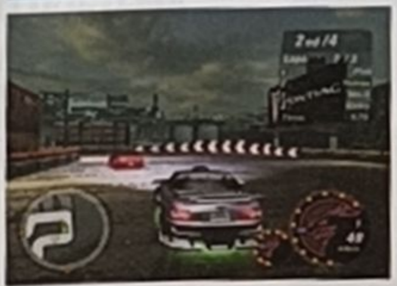
Večigralstvo Do 6 igralcev prek LAN-a ali interneta

Na spletu www.needforspeed.com

PCF88% "Najboljša, čeravno ne popolna dirkalna arkada."

VEČ JIH JE, BOLJ JE VESELO

Štirim že znanim načinom, so se pridružile tri novinke.

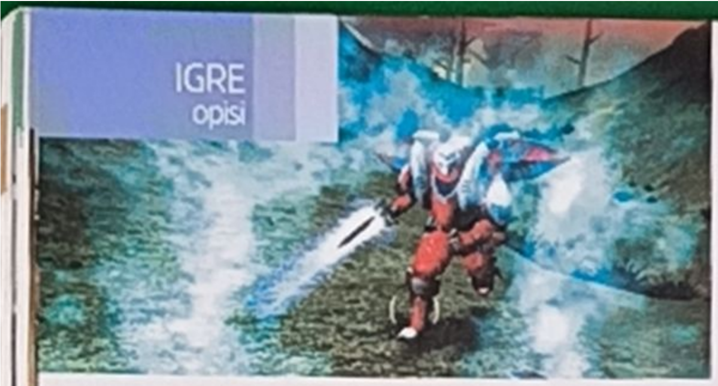


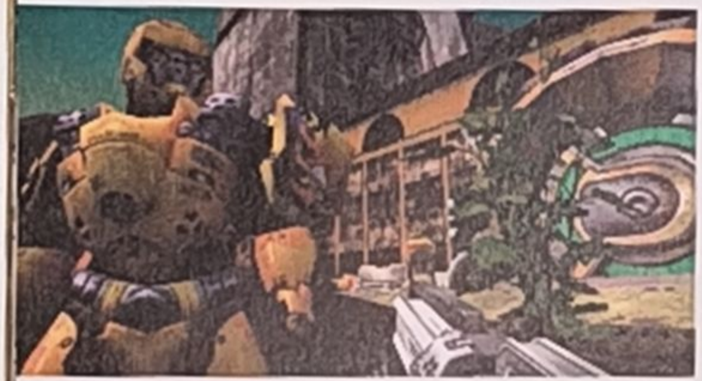
Street X
Vi, trije skrajno nasilni nasprotniki ter nadpovprečno vijugasta cesta, polna ostrih vogalov in betonskih blokov. Idealna linija je notranja, a nanjo je teže priti, kot se sliši. Morda velja premisliti o vklopu sistema proti zdrsavanju, kar olajša delo. In v nobenem primeru ne popuščajte.

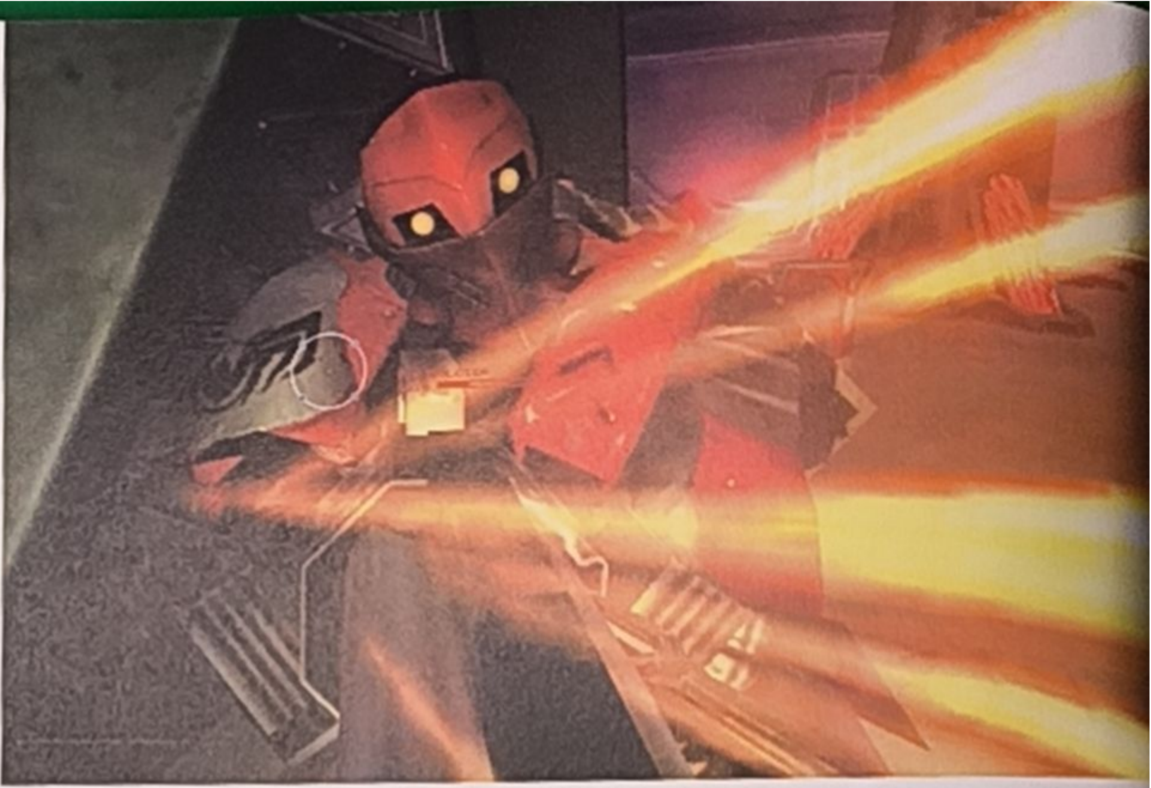
1st /2
You have the Lead!
+100

U.R.L.
Po besedah Samanthe, privlačne managerke in dame podzemlja, tekmovanje najboljših v mestu. Kot smo to nazadnje videli v *NFS 4*, se dirke odvijajo na pravih dirkališčih ali vsaj poprej izpraznjenih progah (npr. na letališču). Število tekmovalcev se povzpne na šest.

Outrun
Med vožnjo po Bayviewju naključno srečujete nasprotnike in jih lahko izzivate na dvoboj. Cilj je, da jih prehitite za 300 metrov oziroma za njimi ne zaostanete več od tega. Obilica prometa, izmenjave v vodstvu in nepredvidljiva izbira proge vodečega zagotavljajo izjemno zabavo.







Tribes: Vengeance

PRVOOSEBNA STRELSKA Zapodili smo se v akcijo in poskusili vrniti udarec. Nikoli ne bo premirja in tako je tudi prav prekleto.

Založnik Vivendi Universal Razvijalec Irrational Games

Kje še imamo možnost poskakovanja naokoli z raketnimi pasovi? *Quake* ima stranski poskok, *Unreal Tournament* dvojni salto, a se le *Tribes* ponaša z raketno-pospešenim poskakovanjem, ki je pravzaprav zelo dobrodošlo po tistem, ko smo se navadili na nasprotnika pravzaprav že kar čakati ter ždeti v nekem kotu, kot da bi šlo zares. *Tribes* je igra, ki sama sebi prizna, da je igra, in se temu primerno tudi obnaša. Gre za inštitucijo, ki poskakuje naokoli s pomočjo raketnega goriva in od izida prve različice daljnega leta 1998 pa do danes si je serija prigrabila zadostno število privržencev, da se je razvijalcem splačalo poskusiti še v tretje. Tokrat so nas presenetili s kampanjo v načinu za enega igralca, hej, hudiča, navajeni smo večigralskega pokanja, kaj zdaj težite s tem?

Prejšnji del v seriji je propadel predvsem zato, ker je bil preveč zakompliciran. Nihče ni posedoval računalnika, ki bi bil sposoben parirati strojnim potrebam, ko je bila igra izdana. In še več, le prekleto malo ljudi je bilo sposobno najti trideset pajdašev, ki bi to nato bili sposobni preletavati prek spleta. Polom torej, tisto, česar se tretji del *Plemen* na daleč izogiba. Igra je preprosta in elegantna obenem in večina tradicionalnih prepotrebnih elementov je seveda ostala na svojem mestu. Vozila, oklepi vseh velikosti in nekatera stara dobra orožja so še vedno tu, pripravljena, da jih uporabite na nasprotnikovem neznanju. Pogon *Unreal* naredi svoje, vse skupaj teče bolj gladko, učinkovito in pravzaprav kar solidno. Kdor serije ne pozna, naj povemo, da gre za namišljen znanstvenofantastični svet, kjer je meso zamenjala tehnika, dolgočasno postavljanje šotorov po zemljevidu pa hitra, tekoča akcija.

Premikanje je nasploh dobra lastnost igre. Tako imenovani "skiing", ali po naše kar smučanje, je nekaka kombinacija podrsavanja z raketnim pasom, kar je uporabno skorajda povsod. Skoki so spektakularni in ni je prepreke, ki je s tem ne bi mogli obvladati. Konfiguracijo terena lahko zlahka uporabite sebi v prid in se lansirate tako visoko, kot še nikoli. Kar je seveda odličen občutek. Igralci, ki v Tribes obvladujejo vse poglede premikanja, so namreč tisti, ki vas bodo v kozji rog ugnali, še preden si boste namestili opremo na svoja ledja in si zabrundali Kekčevo v brk. Večigralska komponenta je močno prisotna v igri in spopadi so res spektakularni. Načinov igranja te zadevščine prek spleta je precej, največ pa se bo jasno nažigalo kraje zastav in podobnega. Pojavijo se vozila in čeprav se v igri ne boste počutili domače kot na primer v *Unreal Tournament*, vas bo morebiti dovolj pritegnila z izpiljeno kombinacijo boja ter omenjenega premikanja. Hej, bralec, vedi, da bodo določene poteze na voljo le najizkušenejšim in Tribes še vedno upravičuje sloves igre, ki ni za vsakogar. Če boste želeli izvajati akrobacije, kot je odvzem vozila drugemu igralcu, kar med skokom v zraku, boste morali veliko žgancev popapcati in ur prežďeti pred zaslonom. Igra ni namenjena slabim in neodločnim, vse je povezano z obvladovanjem te ali one stvari kot tudi sposobnostjo natančnega streljanja. Še ne vem kako ostudno obvladovanje premikanja vam bo bolj malo zaleglo, če boste flinto v rokah držali kot zoglenel kol.

Naj nadaljujemo misel o puščavniškem načinu igranja. V seriji je prisoten prvič in prijetno preseneti, zgodba se odvija iz več perspektiv, dogajanje pa postavljeno tako v preteklost kot sedanjost. Vsako poglavje predstavi igralcu elemente igranja z neverjetno lahkoto in v času, ko boste obrnili to zanimivo vesoljsko in vojno štorijo, boste zagotovo precej pripravljeni za spletne dogodivščine. Kljub temu ne pozabite, da goriva v svojih raketnih pripomočkih nimate neskončno veliko, večkrat vam ga bo namreč zmanjkalo tik pred nirvano. Nekaj napak v izdelavi stopenj pa vas bo opozarjalo na to, da Tribes: Vengeance kljub vsemu ni popolna igra, ki bi trajala in trajala. Senca uspešnejših in bolj dodelanih iger bo večno visela nad njo, kar je po svoje škoda, saj bi igra lahko živela v povsem drugačni luči in slovesu, kot ju uživa sedaj. Nam je bila kljub temu všeč, gre za neprekinjeno zabavo in veliko akcije, spodrsne ji pač na tisti zadnji stopnički do veličine.

GLAVNA Sovragu boste zrli v oči in pretakal se bo adrenalin. Kako poetično.

NA VRHU LEVO Z energetskimi bodali se ni varno igrati. Držite raje razdaljo.

ZGORAJ LEVO Pleme Phoenix je najbolj napihnjeno v naši zgodbi.

Min 1.4 GHz, 256Mb RAM, DX7 grafična kartica

Opt 2.2 GHz, 512Mb RAM, DX9 grafična kartica

Večigralstvo do 64 igralcev v poštenih načinih borbe

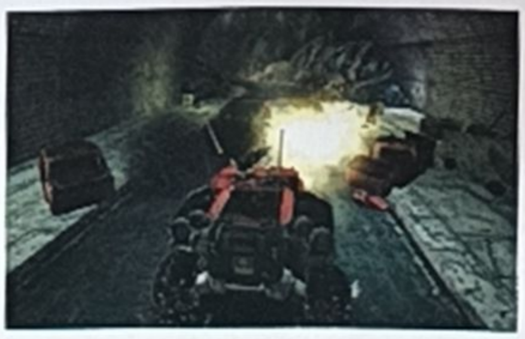
Na spletu www.tribesvengeance.com

PCF85% "Nova energija znotraj že tako ali tako posebne serije, ki bi si po našem zaslužila tudi več pozornosti"

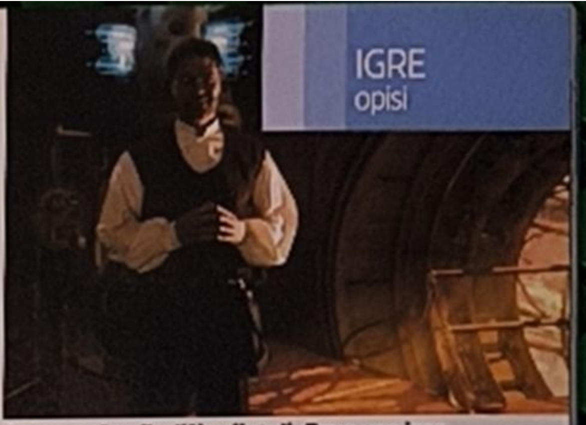
Na-la-ganje

Tribes vam dovoli, da spakirate še kaj drugega kot le orožje

Poleg igranja z različnimi vozili, za katera se bodo jasno vsi zagrebli, boste lahko izbirali tudi med tremi različnimi oklepi v igri. Pri izbiri posameznega oklepa pa vam bo na voljo tudi nabor pripadajočih orožij. Izberite previdno in lastnim sposobnostim primerno. Igralci, ki se boste pojali naokoli z buggyjem, le vzemite s sabo tisto škatlo za nujna popravila, ne bodite leni. Pokrpali boste lahko poškodovana vozila in oklepe svojih pajdašev, ki so se prehitro podali v navzkrižni ogenj. Na udarce in sovragov svinec se bo še posebej moral privaditi voznik. Pazite nanj, če nočete zgrmeti v najbližji prepad.



GLAVNA Če vam bo ponudila sendvič z zelenim želejem, recite ne.



Atrus, vaš najboljši prijatelj. Prvo uro igre se boste klatili po njegovem okolju.

Yeesha vas tukaj prisili, da posnamete fotografijo. Fotografije so tudi edina velika sprememba.

Myst IV: Revelations

PUSTOLOVŠČINA: Zadnja v (ne)slavni, dobro prodajani seriji. Ali premore dovolj, da bi navdušila tiste resne ljubitelje iger med nami? Zadetek v polno? Udarec v prazno?

Založnik UbiSoft Razvijalec UbiSoft Montreal

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Myst** Broderbund.
- >> **Myst III** UbiSoft
- >> **Aura Fate of Ages** Mindscape

Oboževalci so vanjo naravnost zaljubljeni, opisovalci pa jo sovražijo; *Myst* in njegova nadaljevanja sodijo med ene najbolje prodajanih računalniških iger vseh časov, zaradi *Revelations* pa se je ljubiteljem serije od pričakovanja že nekaj časa nabirala pena okrog ust. Pri UbiSoftu se dobro zavedajo, da bo dotična skupina igro vsekakor kupila, toda ali so se tudi potrudili, da bi pritegnila še koga drugega?

V bistvu ne. Če govorimo o počasnem razvoju serije, potem je *Myst* dober tekmec 3DRealms, kar zadeva polževo hitrost. Tri leta so minila od *Myst III* in edina zares velika sprememba, ki jo je pokaži-in-klikni narava serije doživela, je ta, da lahko zdaj ovekovečite fantastične prizore v igri s fotoaparatom. Ta bo tokrat vaš nepogrešljiv sopotnik pri raziskovanju različnih dob; čeprav boste čutili neustavljivo potrebo po tem, da bi zaradi prelepe pokrajine nenehno pritiskali na sprožilec, pa ima fotoaparat tudi povsem praktični namen – z njim lahko zabeležite razne simbole, vzorce in dele skrivnostnih kod in si fotografije ogledate kasneje, ko boste reševali z njimi povezane uganke.

V primerjavi s prejšnjo igro se je grafika rahlo izboljšala, saj je sedaj vidno bolj privlačna, čeprav seveda ne bo preslepila nikogar, ki je kdaj igral *Far Cry*. Glasba je kot običajno visoke kakovosti in dobro ilustrira prednosti uporabe profesionalnega skladatelja; kadar je to potrebno, je tiha, ob primernih trenutkih jo razganja od veličastja, v resnici pa pelje na led vse tiste "glasbene zbirke iz šestdesetih let", ki že tako presedajo v vseh igrah o Vietnamu. Nastop igralcev je pravzaprav zanič, toda vsega res ne morete imeti, mar ne?

Vmesnik je bliže preprostosti/banalnosti Applovega Maca, kot v katerikoli drugi igri. Miška premika naokoli ročico, s klikom na levi gumb miške pa lahko na predmete pred sabo pokažete, se jih dotaknete ali jih zgrabite. Vmesnik je tako enostaven in uporabniku prijazen, da je že skoraj neverjetno: če boste imeli z njim težave, potem je naravnost osupljivo, da vam je uspelo odpreti revijo, da bi ta opis sploh prebrali.

In tukaj leži ključ do dejstva, zakaj *Myst* privlači toliko ljudi: njegov umirjen, ležeren odnos, s katerim je napolnjena vsaka pora te igre. *Myst IV* vas tako nikoli ne vodi za ročico od ene lokacije do druge, namesto tega vas povabi, da najdete lastno pot brez kakršnegakoli predpisanega vrstnega reda. Uvodno urico boste preživeli v klatenju in postopanju ter raziskovanju stvari. Nato pa se zgodi dramatična ugrabitev, nakar boste nekaj naslednjih ur preživeli v postopanju naokoli in raziskovanju stvari. Zavedamo se, da nekatere igre čakajo, da boste storili nekaj določenega, preden se bo zgodba pričela razpletati naprej, toda v *Mystu* tega pritiska sploh ni. Zato ne pričakujte, da vam bo adrenalin sploh pričel krožiti po žilah. Vse drugo namreč ne bi bil, hja, *Myst*. Celotna igra je bila narejena najprej in izključno za strastne ljubitelje serije. Tisti, ki vas zanima, kakšna usoda je doletela Sirrusa in Achenarja (ki sta bila ob koncu prve igre ujeta), boste zadovoljni. Enako velja za tiste, ki bi grozno radi izvedeli kaj več o Yeeshi. Največja pomanjkljivost, ki je pokončala številne pustolovščine, je ravno zasnova ugank, *Myst IV* pa je pohvalno uspelo najti pravo mero med njihovo logičnostjo in kompleksnostjo, kar pomeni, da za uspešno reševanje ne boste potrebovali magisterija iz strojništva. Tisti, ki si neskončno želite premikati vzvode, klikati na gumbe in reševati zapletene uganke, ki vključujejo premikanje vzvodov in klikanje na gumbe, boste tukaj našli vse, kar ste od igre pričakovali.

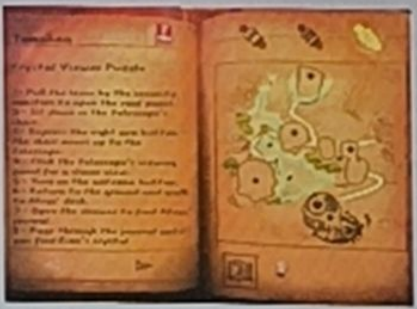
Čeprav se rahlo bojimo uporabiti naslednjo frazo, pa nimamo druge izbire, saj še bolj drži za to serijo kot katerokoli drugo (globoko vdihnite): če ste uživali v *Myst I*, *II* ali *III*, boste uživali tudi v tem. Zgodba je napeta in premore nekaj zanimivih preobratov, pa tudi uganke so večinoma dobro zastavljene, kljub občasnim nedoslednostim v kakovosti. Kakorkoli že: če ste *Myst* igrali že kdaj prej in ga zasovražili zaradi počasnega tempa, omejenih možnosti gibanja in samega načina igranja, ki ga od vas zahteva, potem tudi nova pridobitev v seriji ne bo spremenila vašega mišljenja.

Kaj pa tisti, ki se igram posvečajo le tu in tam? Torej, če imate radi počasne igre, ob katerih boste morali tudi precej tuhtati, potem ji vsekakor dajte priložnost. Najverjetneje jo boste iskreno sovražili, kot zmeraj pa obstaja tudi majhno upanje, da vam bo prirasla k srcu. Tako kot milijonom. **PCF**

> **“KLJUČ NJENE PRIVLAČNOSTI LEŽI V UMIRJENOSTI, KI PREŽEMA VSAKO PORO TE IGRE”**

NA POMOČ

***Riven* se je ponašal z dobršno mero najbolj zlobnih ugank vseh časov in čeprav ni bil *Myst III* niti polovico tako hudoben, so se razvijalci vseeno odločili, da bo *Revelations* ena izmed iger *Myst*, ki jo bodo lahko končali vsi, zato so vanjo vključili obsežen sistem namigov. Na voljo vam bo namreč široka paleta pomoči, s katero boste lažje reševali težavnejše uganke, vse od prefinjenih namigov pa do podrobnih vodičev. Kar je seveda dobra zamisel, glede na to, da se lahko igralec sam odloči, koliko pomoči pravzaprav potrebuje. V današnji dobi plačljivih vodičev skozi igre je tej potezi vsekakor potrebno zaploskati.**



Če ne želite izvedeti, kako je potrebno rešiti uganko, se obrnite stran. Takoj.

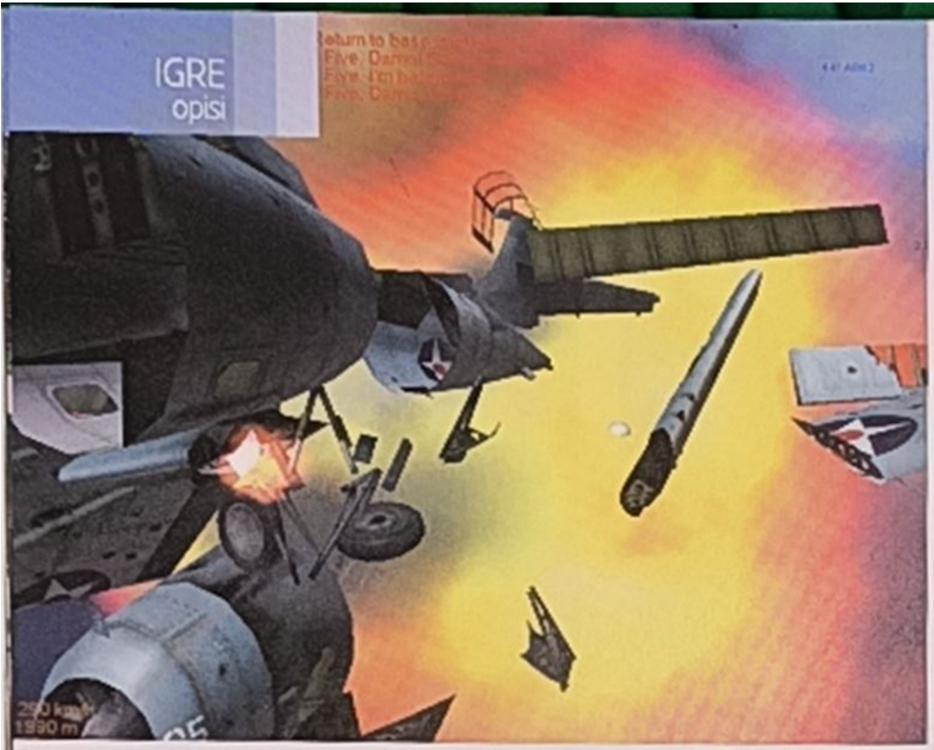
Min 700MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica

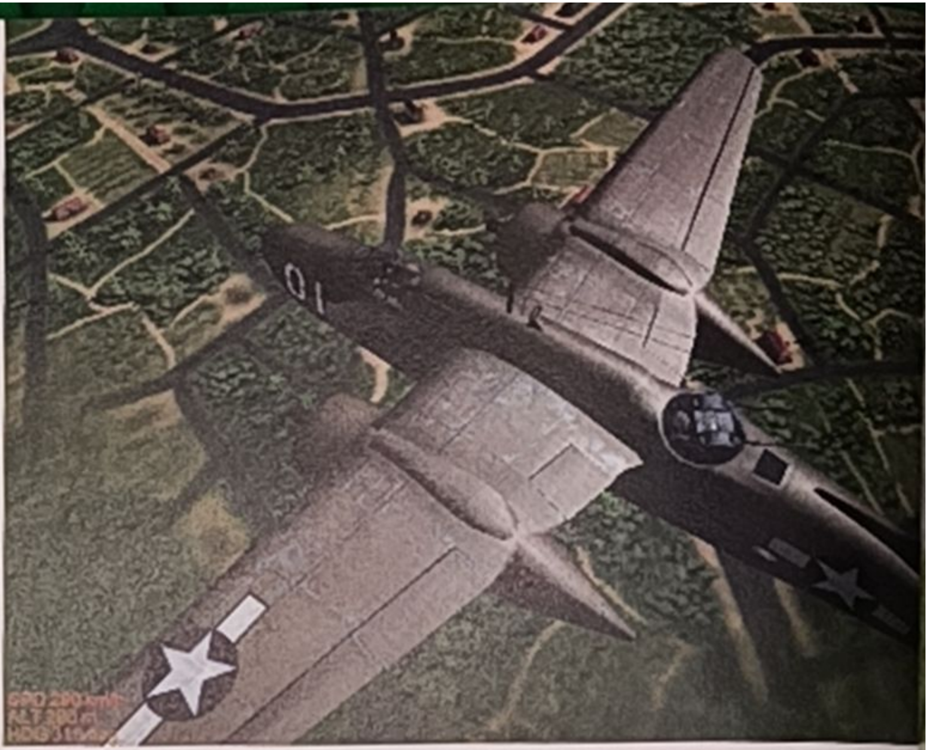
Opt 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

Na spletu www.mystrevelation.com

PCF69% "Poslastica za ljubitelje, a zamujena priložnost za pridobivanje novih."





ZGORAJ LEVO In V kariernem načinu lahko postanete tudi pilot poševnookih. In sploh vam ni potrebno jesti riža.

GLAVNA Vključenih je več kot 40 letal, med drugim Supermarine Seafire.

Pacific Fighters

LETALSKA SIMULACIJA Divje se zarežite, ko v stilu kamikaz drvite proti palubi, a če vam ime Oleg Maddox ne pomeni nič, to morda vendarle ni prava igrai za vas.

Založnik Ubi Soft Razvijalec 1C: Maddox

V Pacific Fighters je linija med junaštvom in idiotizmom jasno določena. Ali je junaško voditi floto bombnikov Dauntless SBD-5 nad japonsko glavno letalonosilko? Ali pa je to čista preklemana norost? Dauntless je počasen in ranljiv – z njim nimate osnovnih možnosti za izmikanje sovražnikovim lovcem, zato vam ne preostane drugega, kot da zajašete strojnice, tiščite na petelina ter upate na najboljše.

Brez radarja, ki bi vas vodil, je zagotovilo, da bo tarča, ki jo iščete, dejansko na položaju, ki ga kaže vaš zemljevid, izjemno majhno. Če vam jo že, bolj po občutku kot po zastarelih informacijah, uspe najti ter po čudežu preživite vse lovske patrulje in pozdrave v obliki toče iz protiletalskih topov, imate na krovu eno samo bombo, zato popravnih izpitov ni: tista punca mora opraviti svoje. Grozljivo realistična izkušnja.

Tako kot *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* pred njim, *Pacific Fighters* osvaja z realizmom in dodelanimi podrobnostmi. Gre za simulacijo, ki seli akcijo druge svetovne vojne s hladnega neba Evrope nad topel Pacifik ter prinaša več kot 40 novih ameriških, japonskih, britanskih in avstralskih letal. V mešanici samostojnih misij in dinamičnih kampanj boste en dan sedeli v kupoli s strojnico na dnu leteče trdnjave B-17, že drugi dan pa pristajali s Supermarine Seafire na za take podvige silno kratki palubi letalonosilke. Ko k temu dodate še obsežne večigralske načine (128 igralcev v načinu free-for-all preko LAN-a ali internetnega strežnika in do 32 pilotov, ki lahko skupaj opravljajo kooperativne misije ali kampanjo) dobite igro dimenzij, s katerimi se lahko kosa le malo katera simulacija na trgu.

LEP V ZRAKU

PF je grafično gledano poslastica vseh poslastic – vse od lesketajoče se vode, valov, ki zadevajo ob obale zelenih, skorajda rajskih otokov, predvsem pa modeli letal in njihove 3D kabine, izžarevajo ljubezen (ter mučijo vašo strojno opremo), ki so jo ustvarjalci vložili v svoj izdelek. Še sreča, kajti drugače bi bilo že tako precej razvlečeno občasno letenje od ene točke do druge, brez vsakršne akcije, precej mukotrpno delo. Vsekakor gre za igro kontrastov: enkrat se boste komajda prisilili, da boste preživeli tistih 5 minut v letenju po ravni črti, drugič se boste znašli sredi pekla na krilih. Akcija ob napadu na letalonosilke, ki so na splošno glavne zvezde *PF*, predstavlja višek adrenalina, ki ga lahko pričakujete v simulacijah. Postrezite si z notranjim pogledom, pa vas bodo v slabost spravljali učinki ob obratih in slepili streli iz strojnice, preklopite na zunanjega in lahko boste opazovali, kako izstrelki iz protiletalskih topov z vašega lovca trgajo kose pločevine. Pri tem je najlepše, kako drugačna je izkušnja z vsakim izmed razpoložljivih letal, čeprav bodo znali najbolj zagrizeni pripomniti, da je model na splošno preveč odpustljiv – še posebno kar zadeva odpovedovanje motorjev pri ekstremnih akrobacijah.

Napeti trenutki lahko nastanejo tudi brez enega samega izstreljenega naboja. Dokaz? Vzletanje in pristajanje na letalonosilkah. Pognati se z ene, je preprosto kot kuhanje pasulja, vendar poskusite na njej pristati s F6F Hellcatom in njegovo tresočo se, za klavstrofobe naravnost morasto kabino. In dodajte še slabo vreme, kar se prevede v zibajočo se palubo in zmanjšano vidljivost. Kaj kmalu se vam bo zazdelo, da je sestreljevanje več kot sposobnih UI nasprotnikov v primerjavi s tem poležavanje na soncu.

Podobno kot *IL-2*, je *PF* precej robat izdelek, ki je omejen s predpripravljenimi izzivi, zna pa izjemno lepo zaživeti in si podaljšati življenjsko dobo, če vzamete v roke robusten urejevalnik misij ali počakate, da v tej smeri kaj naredi precej aktivna skupnost. Da *PF* v tem oziru ne bi ostal spregledan, so avtorji poskrbeli tako, da so ga silno tesno povezali z *IL-2*: če si slednjega lastite, lahko namreč *PF* namestite kar kot dodatek ter celo po mili volji mešate letalski park iz obeh delov. Morda res ne gre za popolno igro, saj zna v prvih minutah prestrašiti novince, starejši mački pa ji bodo očitali delno odpustljivost – a ne glede na to *PF* ujame bistvo letalskih spopadov na Pacifiku ter dokaže, da je letalska simulacija s 63 let staro dušo.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**, UbiSoft
>> **CombatFlight Simulator 3** Microsoft
>> **Battlefield 1942** EA

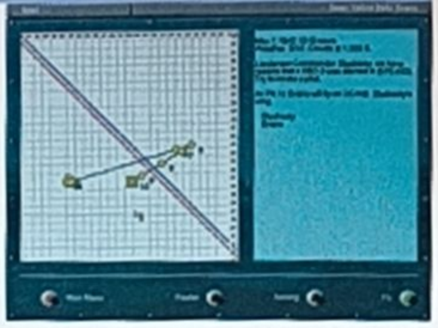
Min 1GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Opt 2.4GHz, 1Gb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo 128 igralcev, LAN/internet
Na spletu www.pacific-fighters.com

PCF83% "Brez dvoma najboljša letalska simulacija na Pacifiku, kar si jih lahko omislite."

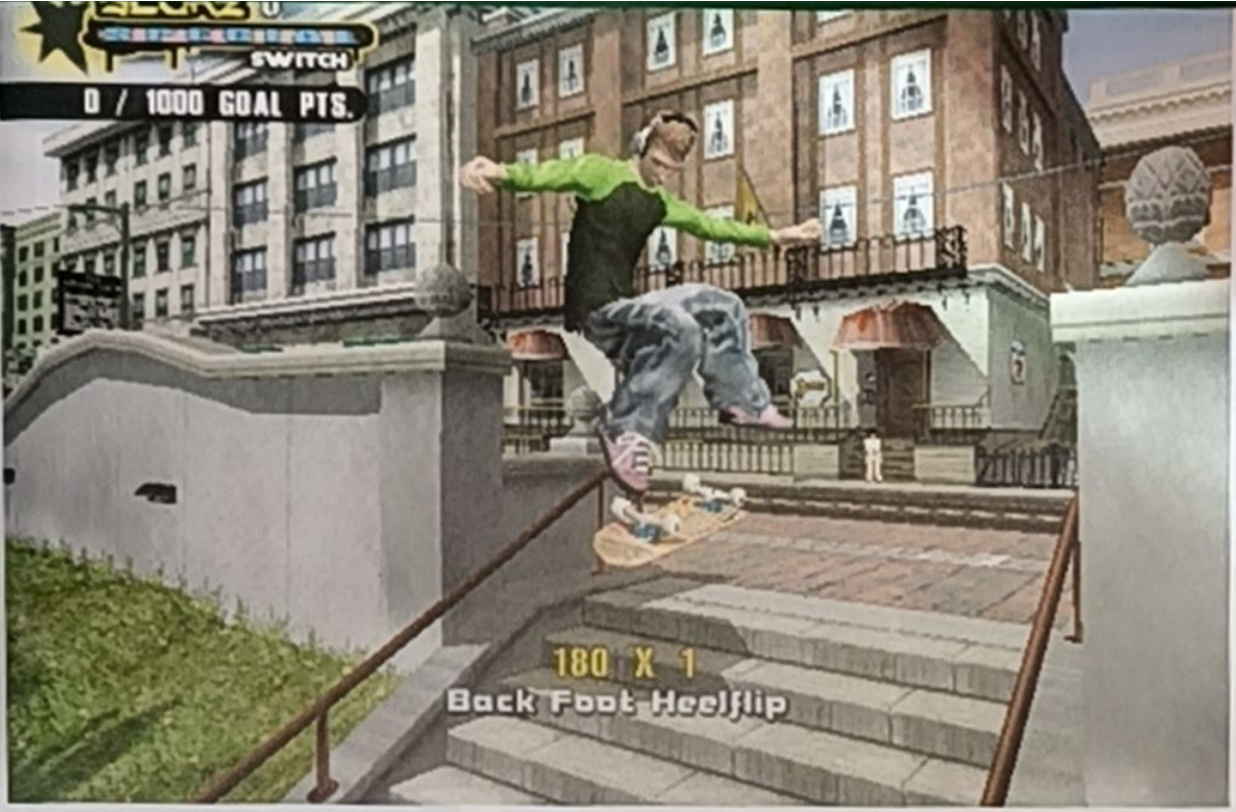
Dinamične kampanje? Pa ja...

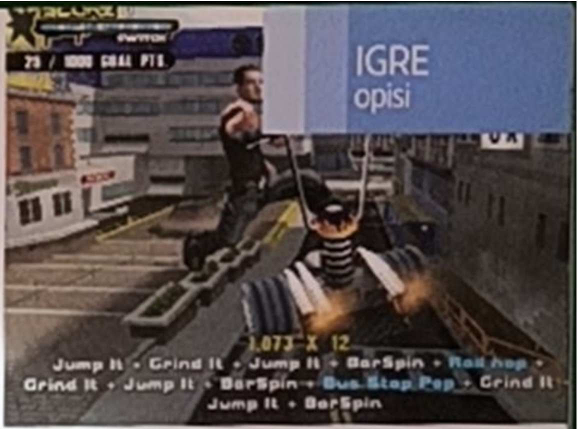
Dovolj, imamo že nalog, hočemo se boriti v celi vojni.

Oleg Maddox in njegovo podjetje 1C ne ustvarjajo iger, oni delajo simulacije – in bistvo vsega so letala. Toda Pacific Fighters bi bil lahko precej boljši, če bi bil koncept kampanje nekoliko bolj živ. Res je, da se predočene kampanje razvijajo glede na vaše uspehe/neuspehe v prejšnji nalogi, vendar misij še vedno ne morete načrtovati sami, niti razporejati pilotov v skupine z luknjami v kadru (to vzemite precej dobesedno) ali razpošiljati izvidniških letal, ki bi podala informacije o novih tarčah. Zakaj nas vodijo za rokice? Resnično si želimo, da bi nam dali zgolj osrednji cilj, sredstva za dosego le-tega in način vodenja vojne, pa bi izbrali, kar si sami želimo!



SPODAJ LEVO Prilagodite si stopnjo realizma, kakor vam ustreza.




25 / 1000 GOAL PTS
1,073 X 12
Jump It + Grind It + Jump It + BarSpin + Roll hop +
Grind It + Jump It + BarSpin + Bus Stop Pop + Grind It
Jump It + BarSpin

0 / 1000 GOAL PTS.

Tony Hawk's Underground 2

Bungee jumping z elastiko okoli vratu se **Aljoši** naenkrat ne zdi več tako nevarna ideja.

Založnikr Activision Razvijalec Neversoft

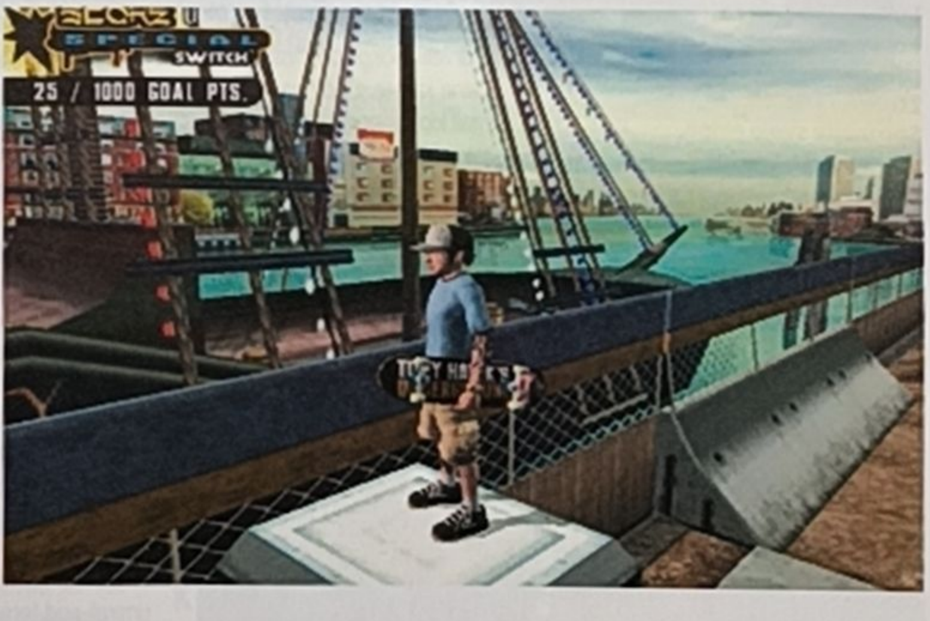
Prebudite umazanega neobritega pokvarjenca, ki srka pivo in zdolgočaseno poležava v vaši duši in mu zastavite to vprašanje: zakaj rad gledaš šport? Gotovo bo odgovor: "Zaradi padcev, nesreč in pretepov." In zdaj, ko ste to razčistili sami s seboj in končali s spovedjo, vam lahko povemo, da smo našli idealen šport za vas. Šport, kjer so boleči padci tako pogosti kot razpiranje ritnic po obilnem obroku pasulja, šport, katerega udeleženci so imeli v svojih karierah zlomljenih več kosti kot je izvijačev v predalu Gregorja Mraza. Rolkanje, bejbi, rolkanje!

Ker se naslov igre ponaša z imenom enega bolj spretnih uporabnikov rolk v zgodovini... no, rolk, je verjetno jasno, kaj boste v *Tony Hawk's Underground 2* počeli. Namakali čevapčiče v gorčico? Neee, stali na deski s štirimi koleščki, jo poganjali z nogami, kolikor vam bo mišičje dovolilo in počeli z njo stvari, za katere deske gotovo niso namenjene.

Verjetno veste, da je *THUG2* pravzaprav že šesti del serije, ki pa smo je lastniki PC-jev imeli priložnost okusiti le polovico. Tisti, ki se niste mastili s prvim *Podzemljem* na PlayStationu 2, boste tako nemalo presenečeni nad triki, ki jih bo igra potegovala iz svojih rokavov. Kadarkoli lahko recimo stopite z rolke, jo shranite pod pazduho in se v slogu kakšnega skrajno okleščenega dela serije *GTA* podate na ogled stopnje peš. Vključeni so urejevalniki pravzaprav vsega, kar se nahaja v igri, glasbena podlaga je zabavna kot malo kje, vse skupaj pa je začinjeno še z zadostno mero humorja.

Srčika igre je World Destruction Tour, v "zgodbo" povezan skupek stopenj, kjer je vaš cilj uničiti več inventarja, kot ga bo uničila nasprotna ekipa. Vsaka stopnja vsebuje mali milijon podiger, norih ciljev (bežanje z nosili za bolnike...) in skritih likov, ki se vam posodijo skupaj s svojimi odštekanimi prevoznimi sredstvi. In če vas bo vso to obilje tu in tam preplavilo in vam odvmilo preveč litrov pozornosti od samega rolkanja, ne boste edini, ki mu to ne bo pretirano všeč. Že res, da vam novih izzivov ne bo kmalu zmanjkalo, če jih bo sploh kdaj, ampak včasih se zazdi, da avtorji niso več vedeli, kaj bi še stiščali v igro, da bi ji podaljšali življenje za kakšno urico. Rolkanje po taktu glasbe? Obmetavanje s paradižniki? Dirkanje s polovico motorja? Tony Hawk se je vsekakor najedel norih gob – pa ste vi dovolj nori, da vam bo stvar teknila?

Še dobro, da za nepopravljive nostalgike obstaja tudi klasičen način igranja, ki je ljubiteljem znan iz prejšnjih dveh delov. Ta vključuje dobro znano časovno omejeno izvajanje trikov, pobiranje črk, odklepanje stopenj in podobno. Škoda, da se arhitekti igre niso potrudili in izdelali novih stopenj za ta način, saj si je nadležno ponovno lomiti kosti na istih rampah kot v World Destruction Tour.



Kot zvin gležnja boli tudi dejstvo, da tehnično gledano igra ni prav nič posebnega. Prelestnost zbirk pikslov na zaslonu je zgolj povprečna, posamezne animacije pa se občasno ne zlijejo ena v drugo tako, kot bi se morale. "Mogoče res nisem lep, sem pa simpatičen," se oglasi Toni. Ja, gospod Sokol, tega vam nihče ne očita. *THUG2* se tako kot celotna serija še vedno igra kot pesem in ko enkrat odklenete in obvladate vse nove in stare trike, boste izvajali kombinacije, ob katerih si boste morali s prsti držati oči v jamicah. Ja, občasno bo vse skupaj bolj spominjalo na znanstveno fantastičen film z obilo kaskaderskimi vložki, a verjetno to opravičuje dejstvo, da v igri nastopa polovica ekipe legendarne "emtivijevske" serije Jackass z Bamom Margero in njegovim fotrom na čelu.

Tony Hawk's Underground 2 je vsekakor velik napredek v primerjavi s *Tony Hawk's Pro Skater 3*, ampak, hej, slednji je star dve leti in pol, tako da primerjanje že skorajda ni več pošteno. Vseeno pa se zdi, da se je Tony znašel v slepi ulici, iz katere bo težko našel pot nazaj na avtocesto. Uživajte v zadnjem delu bolj ali manj izpete serije, še prej pa si za visok znesek zavarujte prste na rokah – izpahi in odprti zlomi členkov ob izvajanju trikov v *THUG2* niso nobena redkost. Verjetno vas bo igra za to celo nagradila z napisom "Brutaly Broken Finger Combo" in nekaj tisoč točkami.

Aljoša Hancman

OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Extreme Goofy Skateboarding** Disney Interactive
- >> **Matt Hoffman's Pro BMX** Activision
- >> **Sankanje med drevesi** Gozd za hišo

GLAVNA Lepša stran igre je, da lahko ustvarite čisto svoj lik in mu celo nalepite svoj obraz.

DESNO ZGORAJ, VRHNJA To je eden prvih skritih likov, ki ga boste našli. Kaj, za vraga, ta človek jaha?

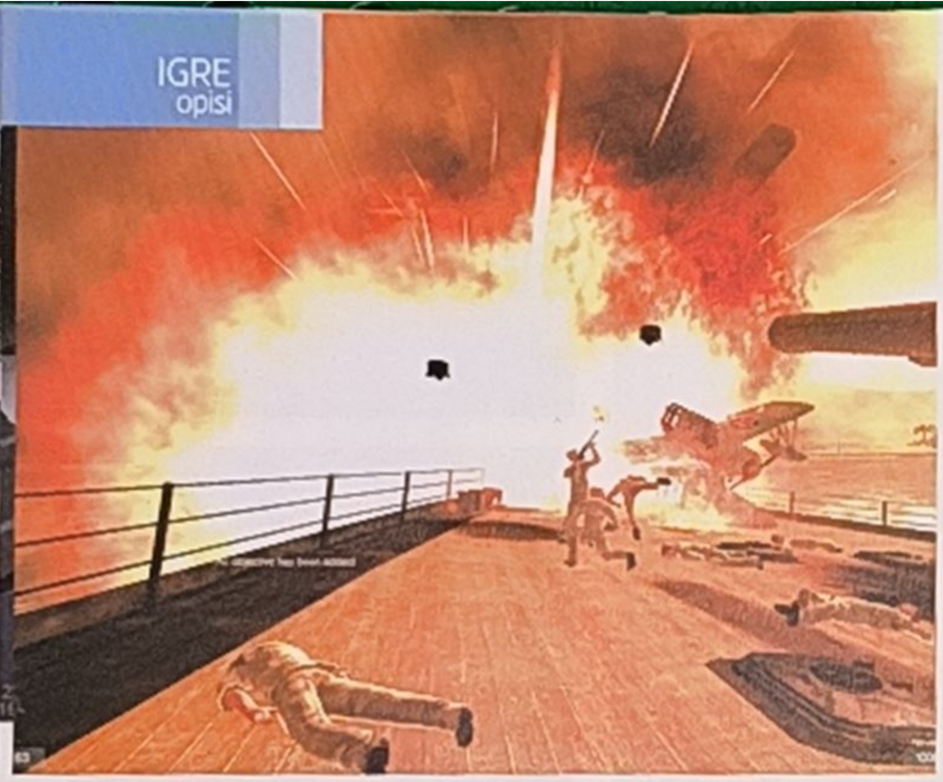
DESNO ZGORAJ, SPODNJA Ko napolnite merilec "Special", lahko dogajanje preklopite v počasen posnetek.

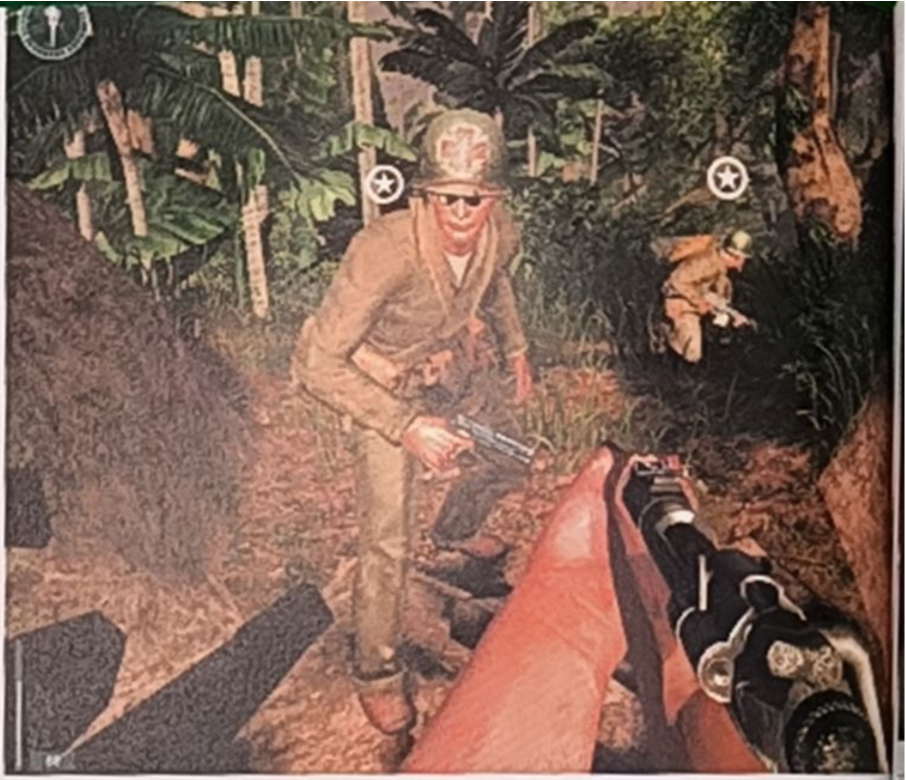
> **VSAKA STOPNJA VSEBUJE MALI MILIJON PODIGER, NORIH CILJEV IN SKRITIH LIKOV**

DESNO Ne stoj kot hlod. Izvedi salto nazaj v stojo na levem sprednjem kolesu rolke ali kaj podobnega!

Min 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 2GHz, 512Mb RAM, 64Mb 3D kartica, igralni ploščék
Večigralstvo Kup odštekanih načinov
Na spletu www.neversoft.com

PCF 80% "Igra, ki ji ne zmanjka izzivov, zato pa ji zmanjka napetosti."





Medal of Honor Pacific Assault

AKCIJSKA Puško v roke, škorenj na noge in bombico za pas. Vžgalo se bo, Joža, vžgalo! Posebej za vas smo prepodili Japonce s Pacifika.

Založnik **Electronic Arts** Razvijalec **Electronic Arts**

Izkoristite sončno vreme za sprehod po Pearl Harborju. Kmalu bo deževalo...

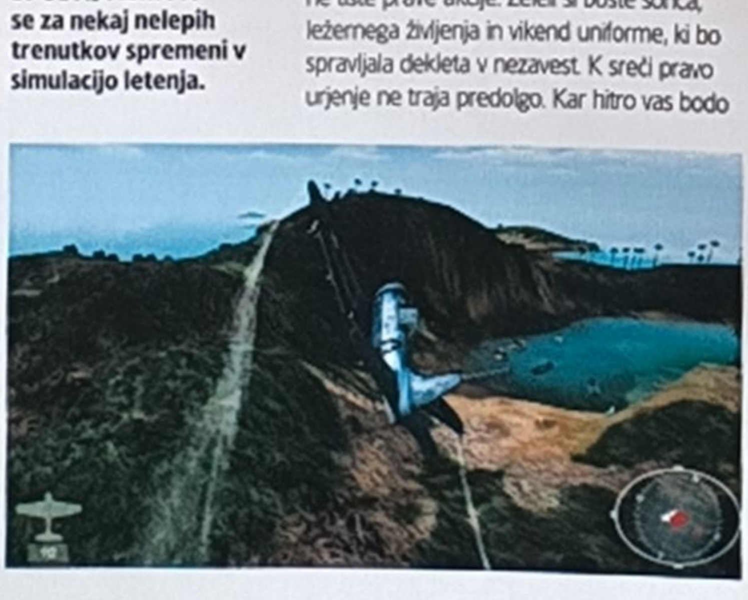
OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Battlefield 1942** EA
- >> **Delta Force: Black Hawk Down** Novalogic
- >> **Far Cry** Ubi Soft

ZGORAJ LEVO
Po številu trupel igra ne zaostaja za konkurenco.

ZGORAJ DESNO
Spoznajte svojo ekipo. Se vam zdijo vredni zaupanja?

SPODAJ *MoH: PA*
se za nekaj nelepih trenutkov spremeni v simulacijo letenja.



Gre seveda za prikaz prvorazrednega spopada ameriških sil s cesarstvom Japonske med drugo svetovno, za čas, ko je Roosevelt cincal, a je naposled moral pognati kolesja vojaškega stroja. Japonci so namreč od zadaj naskočili Pearl Harbor, storpedirali ameriško Pacifiško floto ter jim seveda prizadejali kar zadostno število jesenovih krst. Treba jim je bilo vrniti uslugo, to se strinjamo vsi. Še bolje za nas, saj drugače danes verjetno igre ne bi izdeloval EA ampak kak tretji Okoplota Sigamota Kabasaki, mi pa bi verjetno z japonskimi patruljnimi čolni drveli naokoli po Mississipiju in preganjali lokalne kmete, z Zeri pa v rožnato prebrizgali kip svobode.

Kot se za take igre spodobi, vas bo tudi *MOHPA* zapeljal najprej skozi urjenje v vojaški bazi, kjer boste kot novinec željni akcije. Pa ne tiste prave akcije. Želeli si boste sonca, ležernega življenja in vikend uniforme, ki bo spravljala dekleta v nezavest. K sreči pravo urjenje ne traja predolgo. Kar hitro vas bodo napotili v Pearl Harbor, štab je očitno želel uresničiti vaše skrite želje.

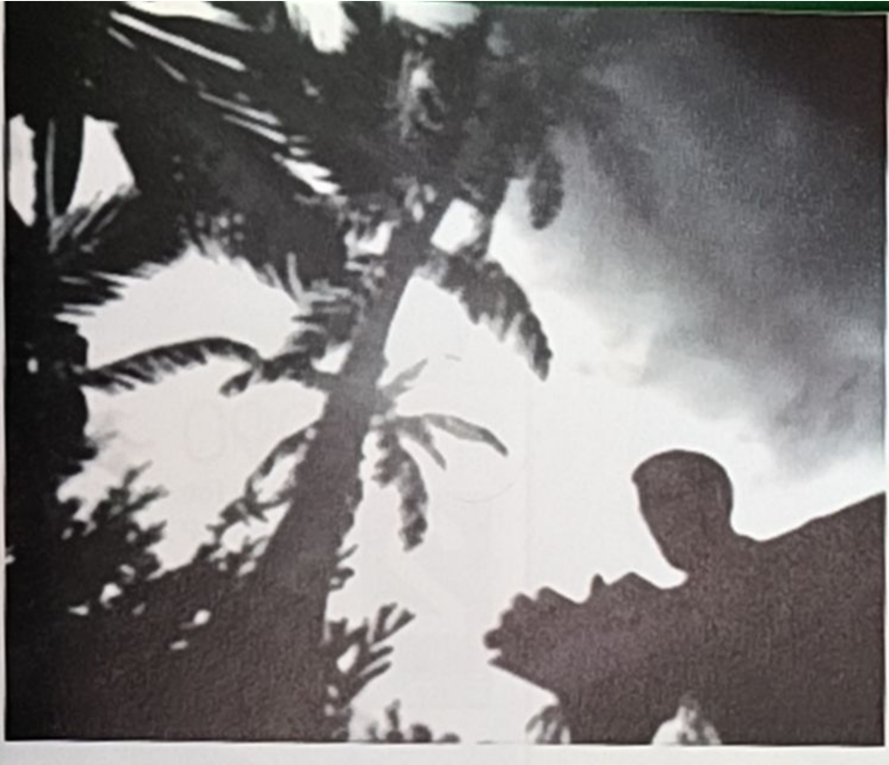
A, hej, kaj vam to koristi, ko pa sredi turističnega ogleda vojašnice, po kateri se potikajo vojaki v hula-majicah, naenkrat napadejo Japonci ter ustvarijo pravi kaos. Tukaj se pravzaprav vidi celoten potencial igre in spremljevalni blišč, ki ga premore. Kdor kiti svoj stroj s spodobnim železjem, bo ob neprimernem sedenju jasno padel pod mizo in s čelom butnil ob miš, čemur bo sledilo nalaganje položaja, saj vas bo najverjetneje kateri izmed Zerov nasadil na naboj premera 30mm. Vzdušje je naravnost fantastično in kaos nepopisen. Prebiti se boste morali preko pomola do patruljnega čolna, vmes pa vam bodo eksplozije trgale obleko s hrbta. Če se vam bo uspelo namestiti za mitraljez čolna, pa boste doživeli nočno moro Pearl Harborja kar pred domačim zaslonom. Na stotine letal na nebu bo vseskozi srhljivo opozarjalo, da napada še ni konec, in tudi v vodi boste lahka tarča sovražnih naletov. Priča boste potopu Arizone, ki se bo fletno obrnila na bok. Priča boste krikom soldatov, ki bodo umirali pod tem večtonskim pritiskom akcije in adrenalina. Gre vsekakor za eno najboljših akcijskih vnaprej zrežiranih scen v igralnem svetu nasploh in tukaj so si razvijalci nedvomno že prislužili eno kapo dol. Kakor koli že, Pearl Harbor je potrebno doživeti tudi v računalniškem svetu in uvertura v igro je namenjena predvsem temu, da bi v vas zbudila tistega patriota, osebo, ki tiči nekje v nas vseh. Po piskru hoditi si pa že ne bomo pustili. In vojna se bo pričela tam, na Pacifiku.

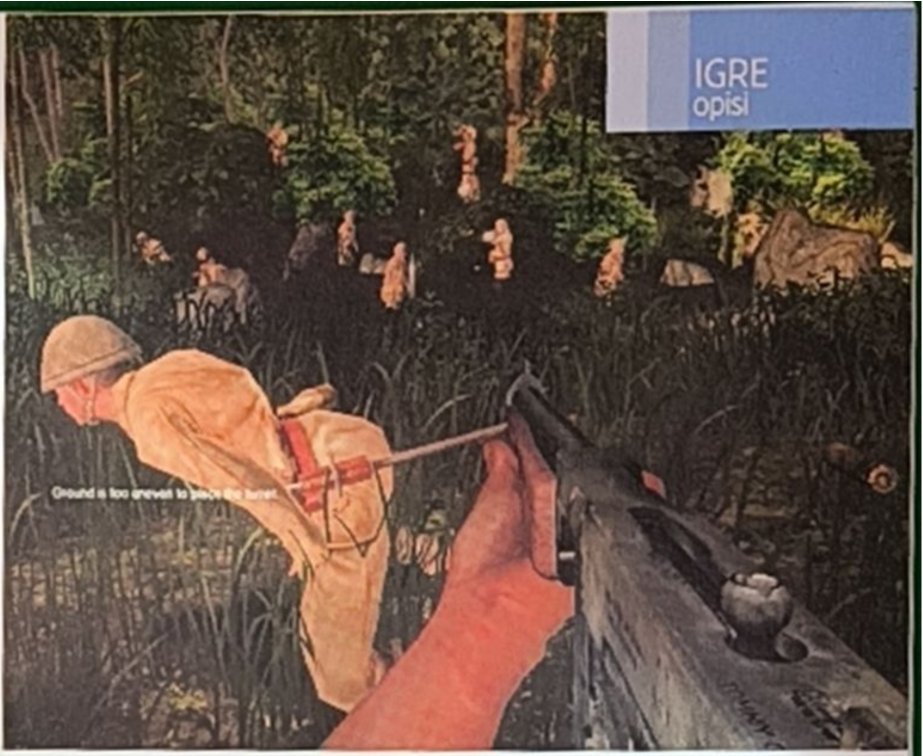
> **“JAPONCI BODO PROTI VAM LUČALI GRANATE IN DRUG DRUGEMU DAJALI KRITJE S STRELI”**

Ne kaže spregledati nagnjenje avtorjev k tematiki druge svetovne vojne kot tudi ne k filmom, ki jih je na to temo sproduciral Hollywood. V predhodniku smo se tako spogledovali z okoljem filma *Reševanje vojaka Ryana*, zdaj pa se nahajamo v okoljih, ki smo jih gledali v filmu *Tanka rdeča črta*. V vlogi vojaka Tommya Conlina se boste podali na pot, na kateri bo vsaka vaša odločitev vplivala na življenje ali bridko smrt. Od Pearl Harborja prek Gudacanala, Tarawe, atola Makin in tako naprej. Kampanja ne bo lahka, potruditi se boste morali, da jo boste končali. Sovrag se bo namreč zelo potrudil, da bi vam na grd način zagrenil življenje.

KO TE PRIME MATILDA

Dobrodošla novost v igri je kompanjon bolničar, ki vas bo v posameznih misijah reševal iz krvavih gat ter vas stoodstotno sposobnega poslal nazaj svincu v obed. Torej, potrebno bo popaziti le na dvoje. Pozorno boste morali gledati vaše zdravstveno stanje in če se bo to pričelo nevarno približevati nuli, je čas, da zaposlite tistega očalarja v vaših vrstah, ki vedno čepi za nekim grmom in nekoga "vkupaj flika". Prišel bo do vas in vas ozdravil, pri tem pa vas bo seveda prijazno opomnil, da tega ne bo počel v nedogled in da so vam runde štete, račun pa vas čaka





zadaj na letalonosilki. Prijazen poba, a nikar se ne precenite. Direkten juriš na sovragovo strojnično gnezdo vam ne bo prinesel ničesar dobrega. Nasuli vas bodo kot pavijana in ko boste ležali v mlaki krvi z zameglјenim pogledom ter poskušali ločiti zvezde na nebu od kresnićk umirajočih od smeha, vas bo prijazen Japonec na oni svet pospremil še s šusom v čelo ali bajonetom pod rebra. Skratka, likvidirani boste kar tam, na bojnem polju. Zavlecite se torej nekam na varno, v kritje, pokličite bolničarja in odprite molitvenik. Mogoče ne bo prišel pravočasno.

Japonci so tako ali tako povsem "odpiljeni". Kričali bodo kot zverine in si s tem vlivali moralo, na bližu pa se bodo kar zaleteli v vas in iz vas poskusili napraviti ražnjič. Medicina za take psihopate je seveda zgolj ena: še več svinca. Zatorej varčujte z njim in se v džungli ne obnašajte kot da želite izkrčiti tropski pragozd. Tarče izbirajte previdno, pomagajte pa si z natančnim merjenjem prek muhe vaše flinte. To bo veliko bolj učinkovito kot nespodobni rafali po vsem živem, ki se tisti trenutek nahaja nekje pred vami. Pazite raje na tovariše v boju, prav vam bodo prišli, kar je dobrodošla sprememba glede na ostale igre tam zunaj, ki vas v boj pahnejo s tovarišijo. Tu lahko kolege namreč celo usmerjate naokoli s priročnim naborom ukazov. Ti se nahajajo na smernih tipkah, so pa zgolj osnovni in obsegajo vse od "Počepni tukaj za mano ter znesi gnilo jajce!", pa tja do "Razpali po majmunih z vsem, kar imaš!". Pošteno. V kombinaciji z dobro uravnoteženim plemenom, kjer bo nekdo v rokah držal težki mitraljez, nekdo ostrostrelsko puško, drug pa primerno v daljavo lučal granate, bi vam skorajda moralo uspeti. Orožij v igri je precej, če niste zadovoljni z naborom, pa jih lahko vedno pobirate od mrtvih rumenčkov, omogočeno pa vam bo tudi sesti za krmilo katere izmed večjih protiletalskih svinjarij ali minometov. Kakor koli že, zadevanje bo odvisno popolnoma od vas.

NEGATIVNO, POZITIVNO

MOHPA torej v dobrem smislu preseneča v vseh pogledih, moteče je le leseno premikanje modelov in trava, listje, drevesa, skratka vse rastline na tem svetu. Čeprav očesu prijazna, je igra na trenutke prepolna vsega, naslednje minute pa preveč temačna. Plazenje naokoli po tropskih gozdovih na otokih je pravzaprav precej adrenalinska stvar, a kaj, ko včasih ne vidiš niti metra pred seboj. In ko na drugi strani Japonci pričnejo tuliti kot zverine, veš, da se bo vsak trenutek pred teboj prikazal bajonet, ne veš pa točno, iz katerega grma bo skočil. In ti vragi lepo zadenejo skozi naraslo listje. Skoraj preveč. Vsaj na višjih težavnostnih stopnjah. Rahlo moteče je tudi dejstvo, da lahko igro na hitro shranite skorajda kjerkoli, kar bo zmanjšalo nivo napetosti in strahu za lastno življenje, če se vam bo zalomil kak napad, ga boste pač naložili še enkrat.

To se bo zgodilo večkrat, saj umetna inteligenca ni ravno najslabša tam zunaj. Japonci bodo proti vam lučali granate, drug drugemu tako kot vaši kompanjoni dajali kritje s streli in poskušali vas bodo dobiti nepripravljenega s strani. Že tako težka igra tako postane pravi tropski pekel. In če si po končanju igre želite še bolj realističnega pristopa, se odločite za možnost igranja na najvišji težavnostni stopnji. Tam vam razvijalci odvzamejo vse pokazatelje vašega stanja zdravja in količine nabojev. Hej, odvzamejo vam umetni merek in zdaj boste za vsak strel morali uporabiti natančno merjenje, kar vas jasno ponovno upočasni in laže postanete kanonfuter. Da. A ker je MOHPA tako ali tako po našem mnenju le predigra za spletni boj, se vam ne splača trgati las z zatilja. Dvajset misij bo, ko vas bo boj dodobra prijel, minilo takoj in več kot pripravljeni boste za resnične nasprotnike, ki na vas čakajo na strežnikih, ki se zadnje dni pojavljajo vsepovsod. Pridružite se jim, še posebej zdaj, ko je igralcem že na voljo popravek, ki nekatere pomanjkljivosti originala odpravi ter igri prisoli najmanj dodatnih 5 odstotkov.

PCF

ZGORAJ LEVO **"Oh, glej, ognjemet. Novo leto je letos prišlo nekam hitro."**

ZGORAJ DESNO **Nekdo bo kmalu obžaloval, da je za kosilo jedel fižol.**

SREDINA **Če računate, da boste gradili gradive iz peska, ste se maaaalo zmotili.**

> **"DOBRODOŠLA NOVOST JE KOMPANJON BOLNIČAR, KI VAS BO REŠEVAL IZ KRVAVIH GAT"**

DESANT NA DRVAR...

Eee, no pravzaprav na Midway. Večigralski način se ponaša s tremi različnimi načini igranja, ki so prosti boj po Prešernu, ekipno pokanje in desantni način. Kateri je najbolj inovativen ne bomo povedali, dodali bomo samo to, da je tretji, desantni način povezan z opravljanjem določene naloge, kot smo tega vajeni iz igre *Return to Castle Wolfenstein*. Ena stran napada in mora izvesti potrebno število operacij in druga stran poskuša to preprečiti. V akciji se boste zlahka znašli s pomočjo pokazateljev na zaslonu in ne bo se vam potrebno vseh zemljevidov učiti praktično na pamet. Tako se boste lahko bolj osredotočili na opravljanje naloge, vaši spletni prijatelji pa vas bodo nehali klicati "tisti, ki se z bombo slepo zapodi proti prvemu bunkerju ter pocuzija bobra".

Igra sicer postreže z novim prizoriščem, a je tematika že malce izpeta.

Min 1,5GHz, 256Mb RAM, 64bB grafična kartica

Opt 2GHz, 512Mb RAM, 128Mb grafična kartica

Večigralstvo 2-32 igralcev na spletu

Na spletu www.moh.ea.com

PCF 88% "Za vsako ceno je potrebno tole preizkusiti v večigralskem načinu."

128.990

Digitalni fotoaprat

Konica Minolta DiMAGE Z3

Ločljivost 4,0M točk, 12x optični/4x digitalni zoom, funkcija stabilizacije slike - Anti shake AS, spominska kartica SD 128MB, garancija 1 leto

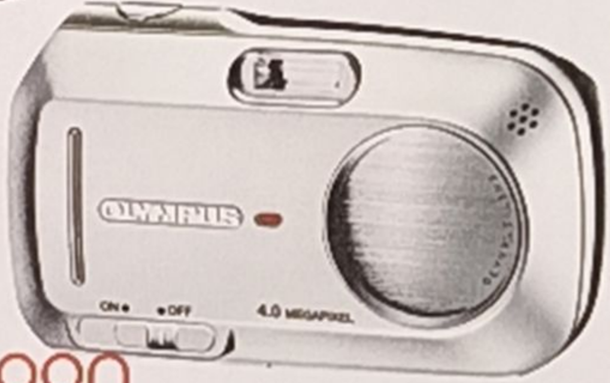
2 leti garancija

78.990

Digitalni fotoaprat

OLYMPUS MJU Mini

Ločljivost 4,0M točk, 2x optični/ 4x digitalni zoom, spominska kartica XD 16MB, super sončni hibridni LCD ekran z možnostjo opazovanja iz različnih kotov (160 stopinj horizontalno in vertikalno)



63.990

2 leti garancija

Digitalni fotoaprat

Olympus C-470 ZOOM

Ločljivost 4,0M točk, 3x optični/4x digitalni zoom, priložena Li-ion baterija in polnilec, super sončni LCD zaslon, spominska kartica xD 16

79.990

Digitalni fotoaparat SONY W12

Efektivnih slikovnih točk: 5.1 megatočk, 4x optični zoom, 6x digitalni zoom, več različnih načinov snemanja kratkih filmov z zvokom, MS memory stick 32MB, MS razširitvena mreža, 2 bateriji s polnilcem

DARILO: TORBICA IN 2 BATERIJI

2 leti garancija

114.990

2 leti garancija

Digitalni fotoaparat

Sony DSC-P150

Ločljivost 7,2M točk, 3x optični/2x digitalni zoom, spominska kartica MS 32MB

149.990

2 leti garancija

Digitalni fotoaparat

Sony DSC-V3

Če vas zanima predvsem fotografija kot umetnost ali veščina in zgolj kot enostavno slikanje, si pobližje oglejte novi Cyber-shot V3 in njegove ročne funkcije, ločljivost 7,1M točk, 4x optični/2x digitalni zoom

59.990

2 leti garancija

Digitalni fotoaparat

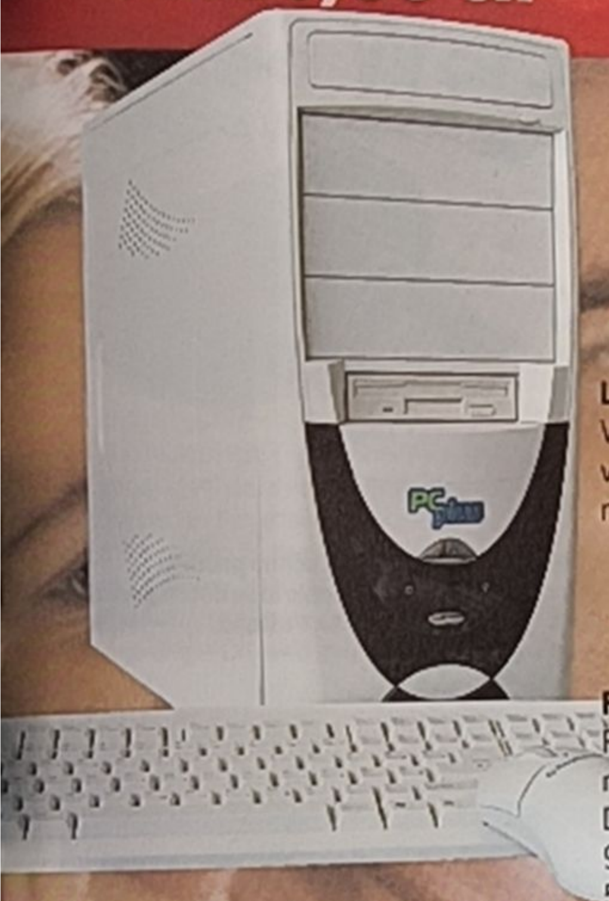
SONY P73

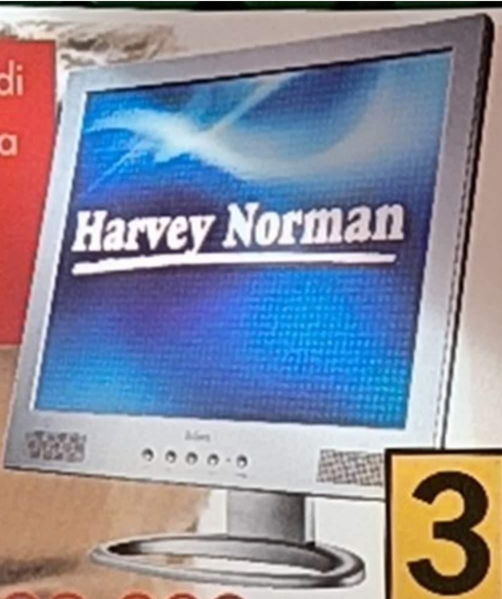
Ločljivost 4,1M točk, 3x optični/3,3x digitalni zoom, spominska kartica MS 16MB, 2 baterije s polnilcem

Harvey Norman

•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•V MESECU DECEMBRU ODPRTO 7 DNI V TEDNU•PON.-SOB.: od 9.-21. URE

Ob vsakem nakupu računalnika (opcija trdi
isk ali monitor), ste upravičeni do nakupa
SYMANTEC Norton AntiVirus OEM za
7.490,00 sit





3 leta garancija

109.990

LCD zaslon Belinea 10 19 06

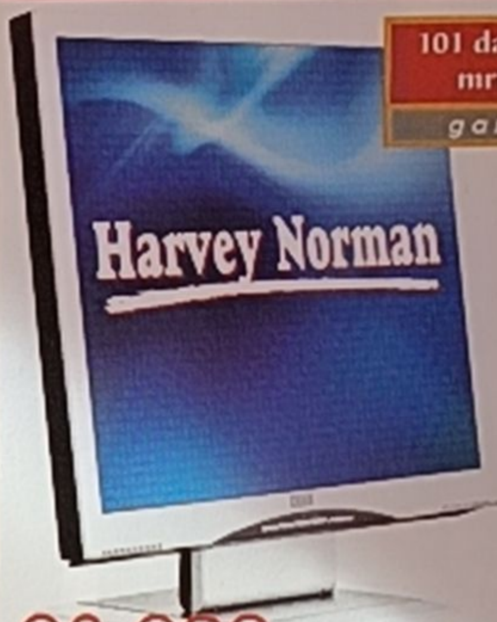
Velikost 19 palčni, ločljivost 1280x1024 pik, velikost pike 0.294mm, odzivni čas 25ms, svetilnost 250cd/m², kontrast 700:1, stereo zvočniki

179.990

Računalnik Bombastic II

Procesor AMD Athlon 64 3000+, pomnilniški modul 512MB DDR, trdi disk 160GB 7.200, DVD+/-RW pogon, grafična kartica ATI Radeon 9600PRO 256MB DDR/TVO/DVI-H, integrirana 5.1 zvočna kartica, integrirana mrežna kartica, tipkovnica, miška

101 dan na vsako mrtvo piko
garancija



3 leta garancija

93.990

LCD zaslon CTX S762A + ZERODEADPIXEL

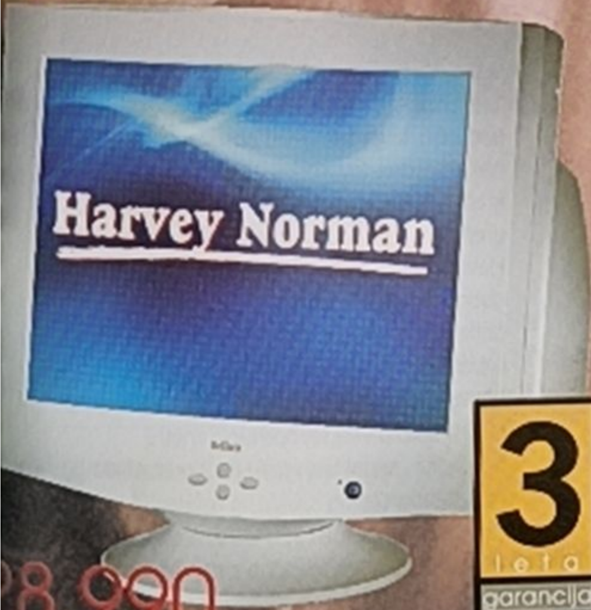
Velikost 17 palčni, ločljivost 1280x1024 pik, velikost pike 0.264mm, odzivni čas 16ms, svetilnost 260cd/m², kontrast 450:1, vgrajeni zvočniki, garancija 3 leta, ***101 dan garancija na vsako mrtvo piko***

3 leta garancija

88.890

LCD zaslon SONY S73H

Velikost 17 palčni, ločljivost 1280x1024 pik, velikost pike 0.264mm, odzivni čas 16ms, svetilnost 250cd/m², kontrast 500:1



3 leta garancija

8.990

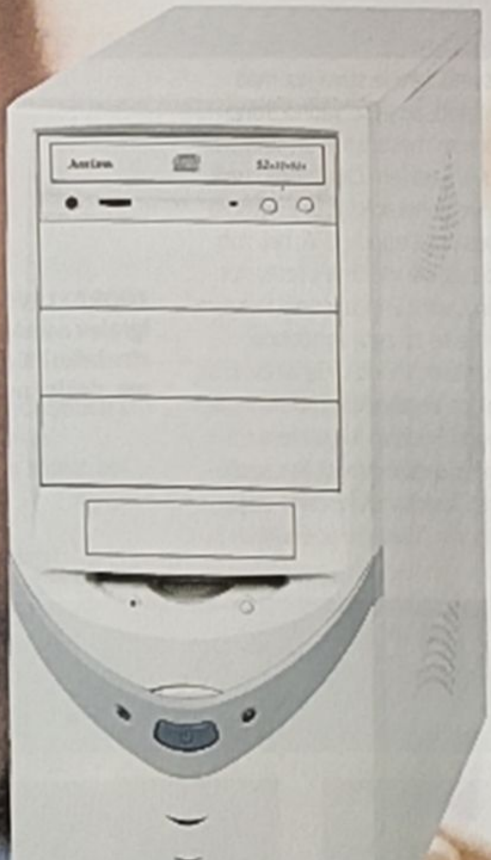
RT zaslon Belinea 10 30 75

likost 17 palčni, raven zaslon DynaFlat, ločljivost
24x768 pik, maks. ločljivost 1280x1024pik

9.990

ačunalnik Mininet

ocesor Sempron 2200+, pomnilniški modul 256MB
DR, trdi disk 40GB 7.200, CD-RW pogon, integrirana
rafična kartica, integrirana 5.1 zvočna kartica, integri-
na mrežna kartica, tipkovnica, miška



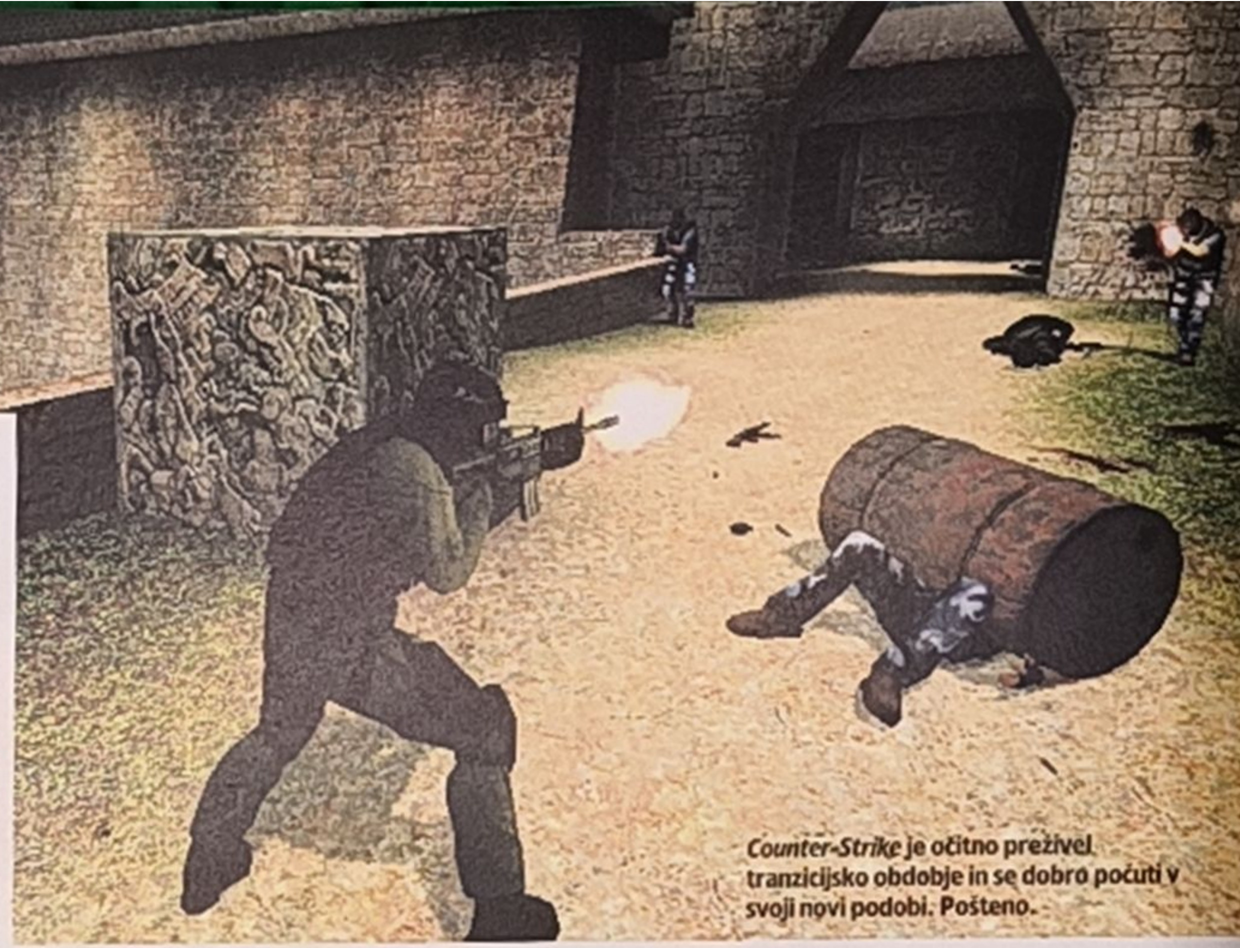
324.990

Prenosni računalnik Gericom Blockbuster

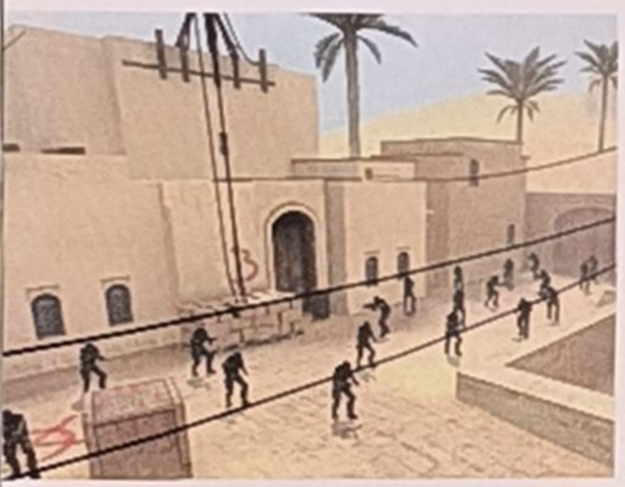
15" TFT XGA zaslon, procesor Pentium 4 2,66GHz, pomnilniški modul 512MB DDR, trdi disk 60GB, DVD +/- RW pogon, grafična kartica ATI Radeon M9 9000 64MB, modem, mrežna kartica 10/100, 2x USB 2.0 PORT, firewire, TV-OUT, Windows XP Home Edition, garancija 2 leti

- POHIŠTVO
- SPALNICE
- DNEVNE SOBE
- KUHINJE
- SEDEŽNE GARNITURE
- AVDIO-VIDEO
- BELA TEHNIKA
- MALI GOSPODINJSKI APARATI
- RAČUNALNIŠTVO

ED.: 10.-17. URE • TEL.: 01 585 5000



Counter-Strike je očitno preživel tranzicijsko obdobje in se dobro počuti v svoji novi podobi. Pošteno.



Counter-Strike Source

PRVOOSEBNA AKCIJSKA Več istega ali popolna preobrazba? Koga to zanima, če pa moramo spet ukrotiti leglo zblaznelih teroristov.

Založnik Vivendi Universal Razvijalec Valve Software

***Counter-Strike* je** globalni fenomen in ta trenutek ga po strežnikih vsaj petdesetih držav "nažiga" spodobnih 70.000. Kliše gor ali dol, obrabljena štorija gor ali dol, stvar zažiga, kot se šika, igrajo pa ga tako Američani, kot tudi pripadniki držav osi zla, kot bi hudomušno pripomnilo ponovno izvoljeno Grmičevje tam onkraj Atlantika. Ko so pred nekaj dnevi tam nekje v Arizoni našemu znancu zaklenili dostop do poštnega strežnika, katerega je imel v najemu za svoje podjetje (bilo je pač precej ceneje kot na evropskih tleh) in mu v elektronski obliki poslali osmrtnico njegove prisotnosti na tem strežniku, češ, Slovenijo smo uvrstili v os zla, pravzaprav nismo bili presenečeni. V državi, kjer te na seznam teroristov uvrstijo, če samo namigneš, da je Grm kreten, je možno tudi, da ubogi Janezi izpod Alp predstavljajo resno grožnjo za nacionalno varnost. Te kulturne razlike, heh.

In če se vrnemo h *Counter-Strike*, se bomo morali spotakniti ob njegovo vztrajnost v igričarskem svetu. Igra je stara kot mati zemlja (beri: pet let), pa je še vedno trdno zasidrana na prvem mestu spletnih strelskih iger, pravzaprav v zadnjem času nismo uzrli nobene igre nove generacije, ki bi ji nemara utegnila spodnesti stol izpod riti. A, hej, zob časa je končno najedel vse tiste piksle, star predelan pogon *Quake 2* in zbledele teksture, ki so bile dobre le še za zgolj spodobno predstavitev škatlastih modelov igralcev, ki se potikajo naokoli po zemljevidu. Zadeva se je preselila na pogon Source, a kljub temu ohranja neusmiljeno divjo hitrost, klavstrofobijo in zabavnost, lastnosti, s katerimi se je proslavil predhodnik. Tisto, česar *Counter-Strike: Source* ne prinaša, pa je napredek. Jasno, vizualna predstavitev je tista, ki nas najprej potegne, in nove teksture, osvetljevanje in ostali učinki dejansko pripomorejo k temu, da se v bodoče ne bi več poigravali s tem, da bi igro najprej oskubili vseh priboljškov, preden bi jo poskusili igrati preko spleta. A videz še zdaleč ne predstavlja vsega. Pod pokrovom nam *CS:S* pokaže precej več.

Če povzamemo igralnost: kdor do zdaj ni niti povohal izvirnika, mu bo kmalu jasno, kaj je vsa ta leta zamujal. Okolja so zdaj seveda interaktivna, kar pomeni, da dejansko na področju, ki ga zemljevid obsega, obstaja nekaj predmetov, sodov ali temu podobne krame, ki jih lahko uporabite sebi v prid, če premorete dovolj taktičnega znanja. Pogon Havok naredi svoje in fizika je v igri res spodobna, četudi je občutek pri igranju ostal bržkone isti. In spet niso naredili ničesar, kar bi robotske talce prepričalo v to, da bi se obnašali ali premikali kot z življem napolnjena bitja. Toliko o vsej tej opevani umetni inteligenci, ki naj bi v *Half-Life 2* postavljala nov standarde.

In kljub temu je igra tako nalezljiva, da je na tisoče igralcev, vključno z nami, ne more in ne more nehati igrati. Mar to pomeni, da bo *CS:S* prevzel prestol najboljše spletne igre za naslednjih pet let? Ne bi si upali staviti, da se to ne bo zgodilo. Večina plemen se je igranja *CS:S* že polotila in tudi uradni turnirji so v procesu tranzicije. Kmalu bo stari dobri *Counter-Strike* odpeketal v penzijo in pokalo se bo le še v najnovejšem. Če pomislimo na to, da ob nakupu igre *Half-Life 2* lahko v kremplje dobite tudi ta opisani in najnovejši *CS:S*, nam nekje v zatilju zaskovika in pademo v trans. Kakšna kupčija. Mljask.

PCF

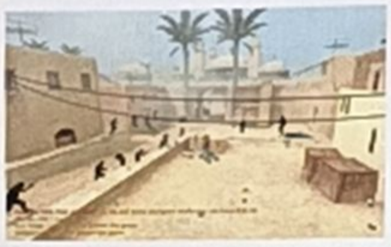
OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Counter-Strike,** Valve
>> **Far Cry,** CryTek
>> **Call of Duty,** Infinity Ward

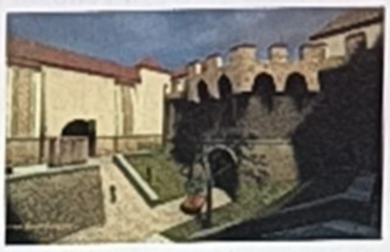
ZGORAJ LEVO Hej, 64 igralev naenkrat na strežniku? Ne verjamemo, dokler ne vidimo.

ŠE POMNITE TOVARIŠI?

Nov pogon, ista stara okolja? Niti ne.



NE SPET TA DUST! Vsi zemljevidi v novi igri *CS:S* so predelani in nadgrajeni glede na prejšnje različice. Uradna različica obsega zgolj devet zemljevidov, pojavlja pa se vedno več privlačnejših stopenj domačih arhitektov.



TEGA SE PA SPOMNIM Piranesi je na primer taka stopnja, ki ostaja pravzaprav taka, kot smo je bili vajeni od prej. Nove teksture, nekaj senc in voila! Spet je tukaj, pripravljena, da jo razstrelimo.

KAR SKOPAL BI SE Videz novega *CS-ja* je že skoraj preveč šminkerski. Radi imamo okolja, kjer občasno potunkamo škornje v vodo, čeprav so se razvijalci največ trudili okoli starih okolij, ki se tudi največ igrajo na turnirjih in na spletu.

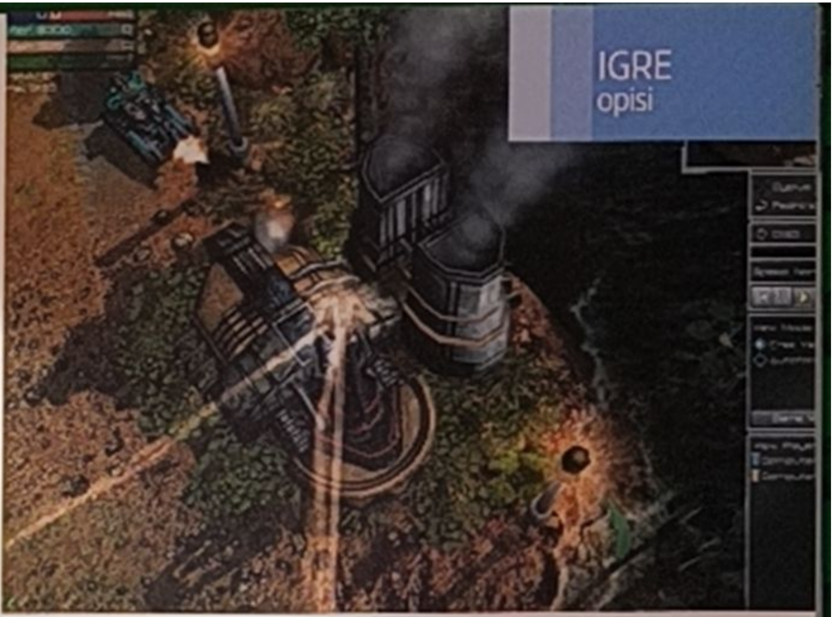
Min 1,2 GHz, 256 Mb RAM

Opt 2,4 GHz, 512 Mb RAM

Večigralstvo Eeee, JA

Na spletu www.steampowered.com

PCF86% "Če vidite na strežniku koga, ki v kotu čepi z bombo v roki in se z njo prijazno pomenkuje, je to zagotovo eden naših piscev, res."



Arena Wars

STRATEGIJA Vzemi dve žlici strategije, dodaj ščepec akcije, zmešaj in počakaj, da zavre.

Založnik Ascaron Razvijalec Ascaron Developer exDream entertainment

Realnočasovna strategija, ki vsebuje primesi prvoosebne strelske igre? Na prvi pogled takšen koncept deluje vsekakor majavo, a, presenetljivo, stvar resnično deluje. Gre v bistvu za popolnoma oguljeno različico igre *Command & Conquer*, na izkopavanje rude lahko pozabimo, prav tako na gradnjo baz in tovarn. Izbiramo lahko samo med šestimi enotami, z začetnim mošnjičkom z vsebino 1000 dolarjev. Če eno enoto uničimo, se nam povrne denar za izgradnjo druge. Oh, kako smo radodarni. Hvala, najlepša hvala.

DESNO Elektrarna mora biti zavarovana, če slučajno pride sam papež.

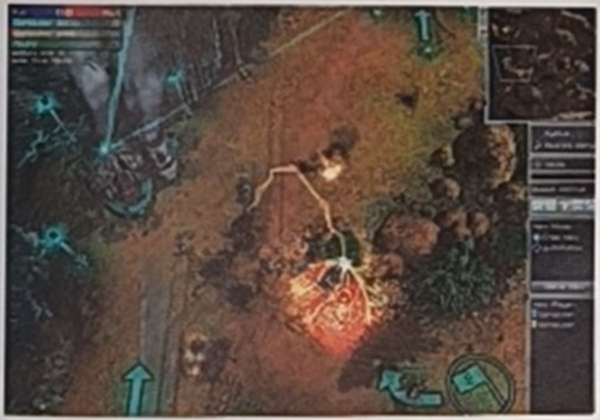
SPODAJ DESNO Ne obračajte hrbta niti za sekundo.

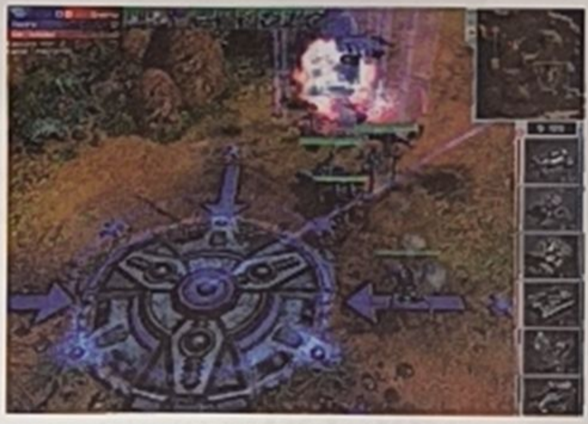
SPODAJ LEVO Vsaka enota ima posebno orožje - to deluje izjemno boleče.

Igra prinaša tri načine igranja, ki so vsi na nek način kopirani iz *Unreal Tournamenta*: Capture the Flag, Bombing Run in Double Domination.

Se opraščamo, če začenja vso to pisanje zveneti kot nakupovalni seznam naših mam, ampak ta stvaritev enostavno potrebuje razčlembo. Poslovili so se šahovski razmisleki v slogu *Red Alerta* in *Advance Wars*: še pomnite zatišje, ko sovražnik zbira svoje čete? Tega ni več, sta pa zato dobrodošla instinkt in hitrost. Tempo postane še hitrejši, ko igrate preko spleta z vašimi prijatelji. Ob tem boste zaužili neomejeno količino zabave, še posebej, ker igra podpira tudi avdio/video komunikacijo, ki prinaša provokacije s pomočjo kamere in s tem psihološko vojno stanje med udeleženci internetne seanse. Enoigralski način bi lahko primerjali z nekakšno vajo, generalko pred "pravim", zato vsekakor ne bi priporočali naložbe v igro, če nameravate zapostaviti večigralnost. Konec koncev lahko rečemo, da je igra *Arena Wars* osvežujoča alternativa v svetu večigralnosti in končno vsaj enkrat ne bomo najbolj uživali ob igranju s samim s seboj.

PCF





Min 700MHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica

Opt 1,4GHz, 256Mb, 128Mb 3D kartica

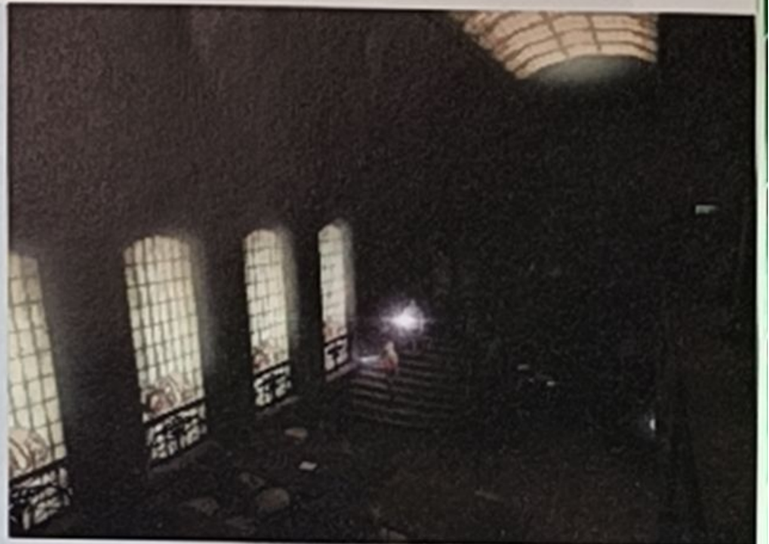
Na spletu www.arena-wars.com

PCF78% "Ugodna večigralska zabava, a dolgočasna če se greste sami."

Obscure

GROZLJIVKA Nič več svinčnikov. Nič več knjig, ali učiteljev, v tej šoli polni umazanih presenečenj in mutiranih prijateljev.

Založnik UbiSoft Razvijalec Hydravision



Ko je otvoritvene scena mladostniške grozljivke postavljena v poslopje srednje šole, s spremljavo lirične glasbe Sum 41, besedi "obetati" in "veliko" ravno ne ustrezata najbolje. Tako neobetaven začetek pripravi igralca v nespodobno razmišljanje in v obupno obžalovanje, da se je moral lotiti te mореče zadeve. Tukaj se srečamo z vsemi standardi uspavanja (kakovost po ISO 9001:2000): raziskovanje okolja, sledenje čudnim zvokom, nenavadne rastline na stenah, seznanjanje s čudakom, srečanje iz oči v oči s pošastmi. Nato pa igra igralcu nenadoma spodmakne tla pod nogami in na dan privre ena njenih prvih skrivnosti.

DESNA Podobnosti z Mulderjem in Scullyjevo so več kot očitne.

SPODAJ Najstniki. Oziroma hrana za pošasti, kot raje pomislimo.

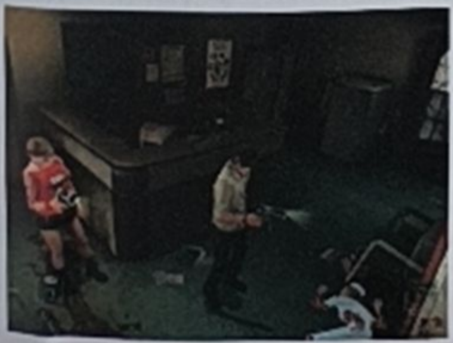
SPODAJ LEVO Mislim, da se je sprožila sama. Ah, vedno isto.

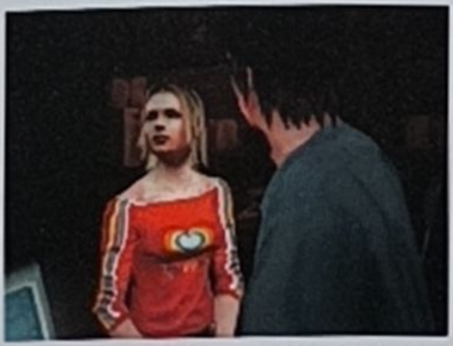
Obscure ni v nobenem pogledu klasika. Verjetno ni niti briljantna grozljivka, ampak to kar je, jo naredi tako... tako... zanimivo. Prva stvar, ki očara, je izbira lika. Na voljo jih je pet, igrate pa lahko z dvema hkrati, s tem da nad enim prevzame nadzor sploh ne tako neumna umetna inteligenca. Opa, da ne pozabimo, če imate v sobi resničnega prijatelja, potem je on lahko nadomestek za UI in poprime za uzde skupaj z vami.

Zgodba je takšna, kot bi pričakovali; v šoli se dogaja vrsta nemarnih nemarnosti, ki vključujejo eksperimente, ki spreminjajo šolarje v mutantske stvore. Vaša naloga: postrelite jih. Natančni zapiski in posnetki na videokasetah zagovarjajo zgodbo z impresivnim zanosom,medtem ko posebno dobro uravnotežena količina nabojev in zdravil poskrbita, da je v vsakem spopadu nekaj ekonomije.

Polna cena je za igro previsoka, bi bila pa vredna nakupa ob znižani ceni. Ampak *Obscure* v ospredje postavlja inovativnost in ne pretiranega klanja in tako se zdi edino pravično, da jo sprejmemo s spoštovanjem.

PCF





Min 1GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 128Mb 3D kartica

Večigralnost 2 igralca na istem računalniku

Na spletu www.obscure-game.com

PCF79% "Zanimiva, in če bi bila 3 tisočake cenejša, bi jo celo toplo priporočali."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.

Tema meseca: G. Urednik nabrusite sekiro. Kure gremo klat...

WoW po beticah!

Na hitro. *World of Warcraft* je te dni uzrl svetlobo dneva, onkraj luže se je spopad med hordo in zavezništvom pričel, jasno hitreje, kot se bo pri nas, če se bo sploh začel v nekem zglednem času. Namigovanj je dovolj, uvozniki igre se bolj nagibajo k pozno januarskemu obdobju, igralci tarnajo, da bi to bilo bolje v kremplje dobiti čim prej. Hej, nekako s koncem ameriškega preizkuševalnega obdobja in izidom izvirnika, se je napovedalo tudi preizkusno obdobje za evropsko sodrgo, nemara se je ta do konca naše redakcije tudi pričela. Kakorkoli že, bili smo zraven, ko so se odprla vrata prečudovitega sveta *Warcrafta* in bili smo deležni pokanja po lobanjah, uprizarjanja coprniških trikov in še marsičesa. Na splošno smo Slovenčki igro dobro sprejeli, motili nas niso niti peklenski zastoji, ki so se od časa do časa, vsaj v tistih uvodnih dneh, znali pojavljati na strežnikih.

In kot smo pričakovali, bo igro mogoče vpreči v obuvala osmih ras dvonožnih spak: orkov, neživih, trolov in taurenov, ki seveda predstavljajo napad, in pa v čeveljce ljudi, vilincev, gnomov ter palčkov, ki bodo obramba. Horda proti zavezništvu v svoji najsijajnejši obliki. Igralci se bodo seveda lahko združevali v plemena, ki pa zaenkrat niso številčno omejena. In ker bo za reševanje zahtevnejših nalog to več kot prepotrebno, je prav, da se Janezi že prej dogovorimo, kako in kaj. Tako je bilo pred dnevi ustanovljeno prvo pleme, ki se ponaša s privrženci horde. Carantanian Order bo pod svojim praporjem združil vse tiste orke, nežive, taurene in trole, ki bodo s svojo poklicno, rasno in splošno usmerjenostjo lahko prispevali kar najhitrejšemu koncu zavezništva tam čez širno morje. No, pričakujemo lahko vsaj nekaj zgage, treba se bo pač nekako zaposliti s preizkusno evropsko različico beta, dokler *WoW* ne prihrumi nad prodajne police domačih "štacun". Kar ima svoje slabosti. Nekateri igralci se podijo po namišljenem svetu *Warcrafta* že nekaj mesecev in imajo precej napredne like. In trikrat zaporedoma nabildati lik na stopnjo 40 ali pa še več ni mačje gripe pankrt. Sicer pa, kaj vas briga, igrajte *WoW*, če vam tovrstne igre ležijo in ste ljubitelj Blizzarda. Zagotovo gre za eno najkompleksnejših iger doslej, tudi eno največjih, če smo natančni, in Blizzardu se ni bati, da ne bi ponovno pošteno zažvenketalo po transakcijskem. Na odprto različico beta se je v nekaj dneh prijavilo več kot pol milijona nadebudnežev, če pa se danes podate na splet in preverite, kako je kaj s prodajo tam čez lužo, verjetno ne bo nič kaj bolj klavrn rezultat. Se vidimo na spletu.

www.worldofwarcraft.com

Brez adrenalina

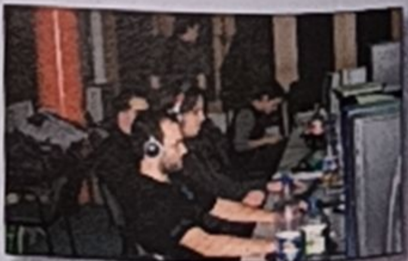
Hej, lahko samo skomignemo z rameni. Fantje, ki so ob organizaciji druge uprizoritve enega večjih LAN-ov pri nas naleteli na nemalo težav, so seveda deležni tudi nemalo kritik. Nekaj skurjenih monitorjev je kriknilo globoko v noč in nekaj razjarjenih igralcev se je predčasno odpravilo domov, a tisti, ki so vztrajali do konca, pravijo, da tako zelo slabo pa spet ni bilo, saj je bila zabava na nivoju. ADRENALIN LAN 2 je bil polomija, kot pravijo, a so se organizatorji trudili po svojih najboljših močeh. Mi pa se še vedno sprašujemo, zakaj pametne glave svojih izkušenj ne napišejo na list papirja ter jih primerjajo z bolj ali manj uspešno organiziranimi LAN-i v celotnem preteklem letu. Organizatorji bodo končno morali začeti ločiti med različnima pomenoma besed v besedni zvezi LAN Party. Po naše je preprosto. LAN je tekmovanje, party, jasno, zabava. Naredite prvo, s ščepcem drugega, in vsem bo lepo.

Geek Organisation CS Online Cup 2004

Že sam naslov pove, za kaj konkretno bo tukaj šlo. Trenutno najuspešnejši slovenski klan, ki nažiga *Counter-Strike*, se je odločil, da bo organiziral lasten turnir. Gre za tako imenovan naslov državnega prvaka, zato pozor vsi tisti, ki se cenite – prijavite sebe in lene riti vaših spletnih kompanjonov na turnir, nemara se vam posreči vsaj povohati, na kakšnem nivoju je igra slovenskega protiterorizma. Šalo na stran, na turnir je bilo tako ali tako kar precej klanov že povabljenih, verjamemo pa, da, če prav prisrčno poprosite organizatorje, vam bodo tudi razložili kaj več. Geeki brez portala Discharged očitno ne bi zmogli, zatorej se vsa stvar pripravlja ravno v sodelovanju z njim. Redno preverjajte **www.geek-clan.org/cup**.

(SLOfaca) spet skupaj

Saj ne, da bi kdaj razpadli ali kaj podobnega, mislili smo le na to, da so se tokrat spet zbrali v Brežicah v tamkajšnjem mladinskem centru in preizkusili svoje znanje v živo, na lokalnem omrežju. Pravijo, da se na LAN-u vse vidi in tudi tokrat se je. Tri sponzorske "gajbe" Heinekena so poletele skozi grla, dvakrat se je obrnil narezek in odigralo se je nekaj kratkih. Vse je seveda dokumentirano, na **www.slofaca.net** se podajte na galerijo in se čudite spakam, ki še vedno vztrajajo pri igranju igre *Q3 Urban Terror*. Komur to ni dovolj pa naj odpujsa na **www.discharged.org** in na tamkajšnjem forumu prebere novico o prihajajočem tekmovanju, ki se bo konec februarja odvijalo na Inštitutu za multimedije v Ljubljani. Organizirajo ga ravno (SLOfaca).



www.pasadena.s
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

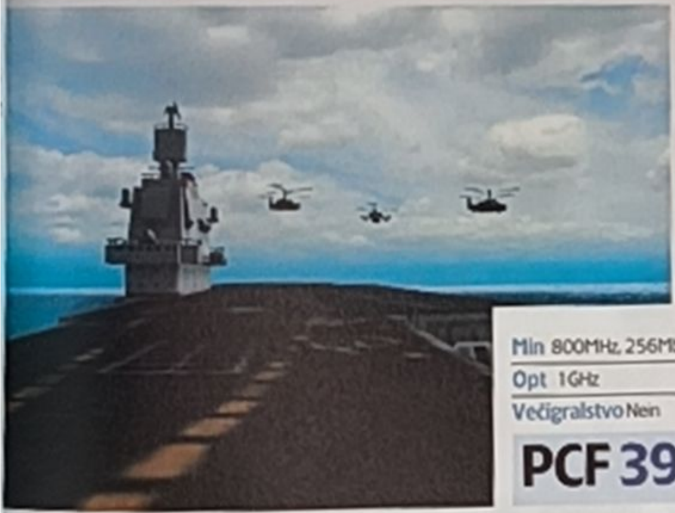
Fair Strike

SIMULACIJA Fer udarec? O tem bi lahko razpravljali.

Založnik GMX **Na spletu** www.gmxmedia.net/fairstrike

Prepričani smo, da, ko se gre za pilotiranje helikopterja, najprej pridejo ure letenja, šele kasneje treningi bombardiranja in streljanja na nasprotnika. Zanimivo, to je le eden izmed sedmih milijonov aspektov simuliranja, za katerega se igra *Fair Strike* ne zanima. Druge pomanjkljivosti se nanašajo na način letenja helikopterjev in "navdušenje, ki ga doživimo ob tem". Če se večkrat znajdete v položaju, ko vam igranje vaše najljubše igre trga preveč dragocenega časa, potem ne skrbite. *Fair Strike* vam ponuja veliko manevrskega prostora, saj medtem, ko kača nalaganja leze proti koncu, lahko v miru očistite pečico, morda se naučite novega jezika, ali celo dokončate kak roman, ki ga snujete zadnjih šest let in peljete punco ven.

Medtem ko je nesporno, da boste leteli s helikopterjem, je vsakršen pojem o strukturirani igri že kaj kmalu izgubljen z neuporabnimi tipkami, mučnimi nalogami in precej amatersko grafiko. Igra bo brez dvoma absolutna uspešnica in najmanj igra leta!



Min 800MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

Opt 1GHz

Večigralstvo Nein

PCF 39% "Idealno za ljudi, ki sovražijo helikopterje in simulacije."

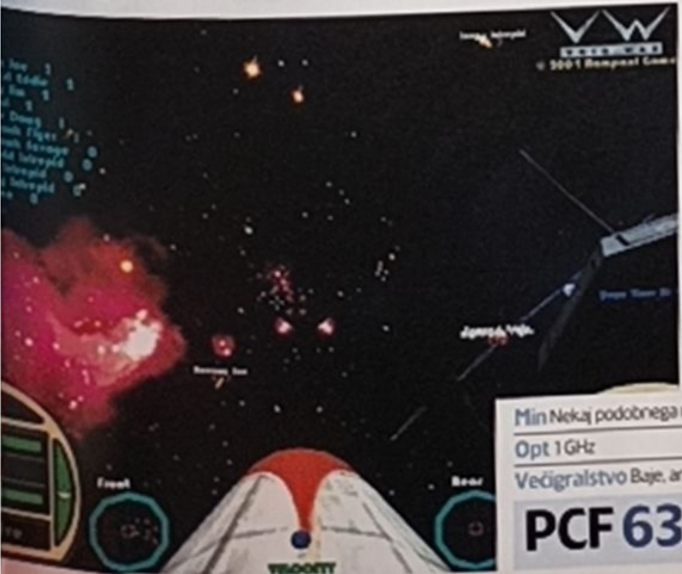
Void War

ARKADA Še zdaleč ne tako pusta, kot bi sprva mislili.

Založnik Rampant Games **Na spletu** www.voidwar.com

Igra *Asteroids* je odgovorna za marsikaj. Od takrat, ko smo prvič zagnali vesoljsko plovilo, ki je razstreljevalo vesoljske kamne, se je pojavilo nešteto različnih klonov, ki je poskrbelo, da navidezno vesolje ostaja brez granita. Igra *Void War* povzema to zares izvirno idejo in jo širi v nova prostranstva, a vseeno ostaja lojalna etosu svojih predhodnikov. Priznamo, 3D vektorska grafika in prostorski zvok 5.1 ne vzbujata ravno pretiranega retro občutka, ampak z nekoliko več preigranimi urami boste razmišljali drugače.

V igro je vključene celo nekaj zgodbe, a če smo čisto pošteni, to ni nič kaj več kot iskanje neumnih razlogov za razstreljevanje kamenja na tisoč in en način. In kljub relativni zagovednosti, smo se znašli sredi uživanja in želje po nadaljevanju na naslednjo stopnjo. Bodimo iskreni, karkoli jih polepšamo, ostajajo igre te vrste enako nalezljive.



Min Nekaj podobnega računalniku

Opt 1GHz

Večigralstvo Baje, ampak nam ni uspelo

PCF 63% "Dokaj zabavna vesoljsko-strelska norija."

MIMOGREDE, IZŠLE SO TUDI TE IGRE

BIG BUMPZ

Založnik MDickie
Na spletu www.mdickie.com

Ste nezadovoljni z igrami na tržišču? Naredite svojo. Naredite jih več. Potem jih pošljite k nam v doma narejenih škatlicah. Ste nezadovoljni s simulacijami poskakovanja rokoborcev na trgu? Potem pozabite na ponudbo.

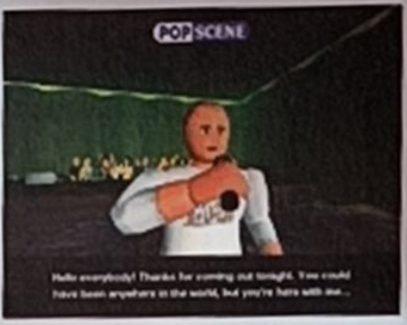
Mat Dickie je samostojni razvijalec iger in rad poudari, da so njegove igre narejene tako hitro, da so pravzaprav brez vsakršne vsebine. Ob njegovem priznanju, lahko potrdimo da so te igre navadno "sranje" in bi morali temu človeku že zaradi vztrajanja na trgu salutirati. A vsekakor ne vzpodbujati njegovih čudnih nagnjenj.

Min 800MHz, 64Mb, 4Mb 3D kartica

Opt Avtor bo igro popravil

Večigralstvo Neee

PCF 20% "Čeden poskus. Bi pa pomagalo če bi jo kdo dejansko razvil."


POP SCENE
Hello everybody! Thanks for coming out tonight. You could have been anywhere in the world, but you're here with me...

POP SCENE

Založnik MDickie
Na spletu www.mdickie.com

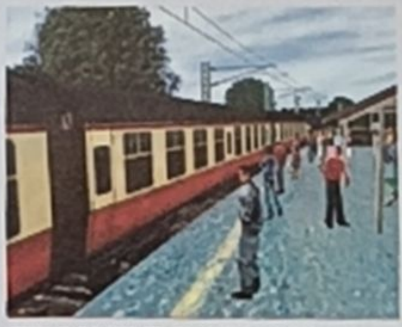
Resnično, v blišču slave si je gospod Dickie priboril celo četrtino strani v reviji. Ne vemo pa, ali zares hrepeni po slavi ali pa je vse skupaj zgolj splet okoliščin. Kakor koli, igra *Pop Scene* prinaša scenarij povzet po trenutno popularnih šovih za iskanje talentov, kombiniran s kapitalističnim manifestom, kako voditi lastno pop skupino. Izberite zvezdo, izberite stil in vstopite v svet glasbene industrije. Tako se boste znašli sredi pogajanja za pogodbe, najemali boste nove člane skupine, posneli album, in, em, nadaljevanja ne poznamo, ker nam je igra sesula računalnik.

Min 800MHz, 64Mb, 4Mb 3D kartica

Opt Večna sreča in mir na zemlji

Večigralstvo V sanjah

PCF 41% "Skoraj bi lahko rekli, da gre za računalniško igro. Skoraj."



TRAINZ RAILWAY: PASSENGER EDITION

Založnik Just Trains
Na spletu www.justtrains.net

Imate svoje vlake, imate svoje tire, imate nenormalno obširno orodje za oblikovanje stopenj: kaj drugega lahko simulacija vlakov sploh ponuja? Aaaaa, točno! Nekaj ljudi, da zapolnijo vaše postaje. Ti res napravijo igro nekoliko bolj impresivno, a je igra kljub temu ostala prazna kot mesto po nuklearnem napadu. Dodatek odpravi tudi cel kup hroščev, vseeno pa ta nova različica ne prinaša revolucionarne spremembe in vas še naprej pušča sedečega na osamljenih tirih.

Min 1,4GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

Opt 2GHz, 512Mb, 64Mb 3D kartica

Večigralstvo Niti približno

PCF 64% "Solidna posodobitev, škoda le da ni veliko dodala."

SEAL OF EVIL

Založnik GMX
Na spletu www.gmxmedia.net/soe/

Mamljivo bi bilo reči, da je naslov na škatli bolj učinkovita kritika kot karkoli drugega, kar napišemo mi, ampak s tem bi tej hudo ostareli igri RPG preveč prizanesli: ne moremo govoriti o hudičevem delu, temveč bolj o delu pohabljenega brezbrižneža. Začrtana v nekakšni bolni in v grozno nizki ločljivosti izrisani kitajski civilizaciji, prinaša obupno glasbo in komajda animirano grafiko, ki ne dosega niti iger iz osemdesetih. Za napredovanje je dovolj klikanje po zaslonu, dokler ne zadenete prave točke, spopadi pa so popolnoma samodejni. Pri nas imamo raje hudiča, ki je bolj kompleksen, hvala.

Min 300MHz, 128Mb, 4Mb 3D kartica

Opt Dodatna 3 leta razvijanja bi pomagala

Večigralstvo Nič

PCF 37% "Zastarela in globoko neumna. Zadremajte z nami."

NAJPOPULARNEJŠIH
10 IGER

1

HALF LIFE 2

strelska

2

SIMS 2

simulacija

3

DOOM 3

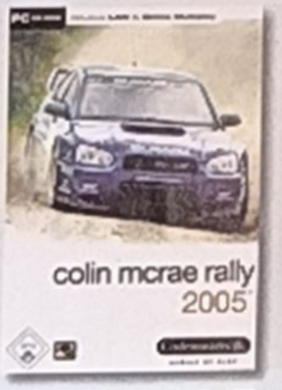
strelska

4

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

simulacija vožnje

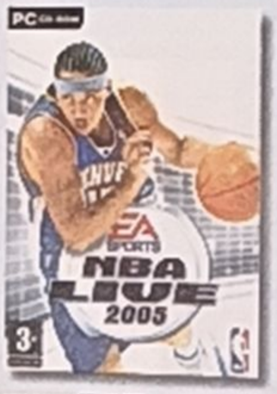
5



COLIN 2005

simulacija vožnje

6



NBA 2005

simulacija košarke

7

FOOTBALL MANAGER 2005

managerska strategija

8

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

strelska

9

FIFA 2005

simulacija nogometa

10

ROME: TOTAL WAR

strategija

Po te in vse ostale igre pridi v

BIG BANG mega

LJUBLJANA BTC City
Šmartinska 152, tel: 01/ 587-35-73

LJUBLJANA TC Supernova Rudnik
Jurčkova cesta 228, tel: 01/ 420 25 74

MARIBOR Europark
Pobreška 18, tel: 02/ 320-87-66

SLOVENJ GRADEC
Francetova 16 b, tel: 02/ 883-98-30

CELJE
Bežigrajska 16, tel: 03/ 425-25-57

KOPER TC Supernova
Ankaranska 3a, tel: 05/ 630-65-03

KRANJ
C. Staneta Žagarja 71, tel: 04/ 234-09-19

VELENJE nakupovalni center
N.C. Kidričeva 2B, tel: 03/ 897-58-33

MURSKA SOBOTA
BTC-Nemčavci 1d, tel: 02/ 539-12-70

JESENICE
Fužinska c., tel: 04/ 58 36 800

BIG BANG

PTUJ
Novi trg 7, tel: 02/ 771-05-96

POSTOJNA
Titova 10, tel: 05/ 720-49-99

Postanite boljši igralec

Le zakaj so nekateri boljši v igranju kot ostali? Je za to potrebno vzpostaviti posebno stanje duha, s posebno dieto polniti telo z vitamini ali posedovati zgolj vrhunsko mero koncentracije?

Kaj pravzaprav ustvarja velike igralce iger? Večina se nas je znala pohvaliti s prefinjeno natančnostjo strelov iz metalca raket ali učinkovito izmuzljivostjo pri igranju večine prvoosebnih iger, čeprav smo preigrali zgolj nekaj stopenj puščavniškega načina posamezne igre, tu in tam mogoče celo prišli do konca igre, večkrat pa jo le preizkusili in se zmrdovali nad grozno umetno pametjo. A ob prvem stiku z večigralskim načinom nas je prvi mulc, ki se je potegnil preko svoje povezave na strežnik, izšolal, da se je kadilo – ni si niti znal dobro obrisati smrklja pod nosom, a igre je igral, da je bilo joj. Kar je še huje, v primerjavi z njim smo bili kot navadni pajaci, ki jih je pravkar naskočil terminator T-1000. V *TOCI* so nas prehitevali po desni in po levi, ko pa smo se podali igrat *Warcraft III*, smo, jasno, naleteli na reinkarnacijo Aleksandra Velikega, neporaženega bebca tretje vrste. Seznam se nadaljuje. Celo po tednih in tednih igranja se zdi, da je tam zunaj vedno nekdo, ki obvlada bolje. Zakaj? Kako je mogoče, da nekateri postanejo tako dobri? In kaj lahko storimo sami, da vsaj izenačimo rezultate?

Da bi lahko odgovorili na zastavljena vprašanja, se bomo lotili znanosti. Obstaja določen temeljni razlog, zakaj so določeni posamezniki pri igranju iger boljši od ostalih. Preprosto so tako narejeni. Ponašajo se z boljšim reakcijskim časom, zmožnostjo predvidevanja, boljšim spominom, mogoče celo z bujnejšo domišljijo.

Kaj je najbolj pomembno? Ali je vse le v očeh? Janet Bubbins, priznana okulistka, poudarja, da bi dobri igralci morali imeti razvito predvsem dobro koordinacijo oči in rok ter vizualno zaznavanje, ni pa nujno, da imajo zelo dober vid. Veliko ljudi slabše vidi na eno oko, pa so še vedno dobri pri igranju iger. Je pa res, da imajo omejeno koncentracijo in absorbiranje vizualnih informacij na daljše časovno obdobje. Z nenehno vajo se lahko koordinacija rok in oči izboljša, a zdravje ter igralni pogoji posameznika bodo določali njegovo zmožnost zaznavanja. Pravzaprav pride do podobnih situacij v vsakem športu in nemara bi se igralci lahko marsikaj naučili od atletov. "Nekateri ljudje bodo imeli naravne prednosti pri koordinaciji in reakcijskem času, te sposobnosti pa je mogoče tudi natrenirati," pravi Phillippa Lawton, priznana predavateljica športne psihologije. Zasnova telesa in možganov določata čas, ki je potreben za reakcijo na posamezen dražljaj, ta začetna hitrost pa se lahko zelo poveča z vadbo in časom. "Poskusite iz roke proti tlom spustiti svinčnik ter ga takoj ujeti," razlaga Lawonova. To je zelo preprost reakcijski test. Vidite lahko, kako hitri ali počasni ste pri tej omenjeni koordinaciji zaznavanja in gibov. Igralci pa bi morali poskusiti tudi kompleksnejše naloge, kjer bi jih napadlo več informacij, ki bi jih bilo potrebno hkrati obdelati, preden bi se odločili za rešitev problema. Podobno kot pri košarki, imate vedno na voljo podajo, preigravanje ali met na koš. Kako se boste odločili? Enako je pri igrah, kot sta squash ali namizni tenis.

> “ZASNOVA TELESA IN MOŽGANOV DOLOČATA ČAS, KI JE POTREBEN ZA REAKCIJO”

Nedvomno pa drži, da bo splošna dobra fizična pripravljenost igralcem prej koristila kot škodila. Če igralec pričakuje dražljaj v določenem trenutku, je možno, da se bo njegov reakcijski čas skrajšal na ničlo. Pomembno je torej da trenirate te dražljaje, da poskušate predvideti posamezne situacije, ki se vam lahko med igranjem pripetijo, in to počnete vsak trenutek.

NARAVA IN VAJA

Igralna kultura je v zadnjem času pod drobnogledom zdravniške klike. Študije, ki so jih izvedli na rochesterski univerzi v New Yorku, so pokazale, da igre izdatno izboljšajo vizualne sposobnosti igralcev. Celo kratka doba izpostavljenosti igram lahko privede do boljših refleksov in zmožnosti hitrejše obdelave vizualnih informacij. Pri testih so uporabili ljudi, tako moške kot ženske, ki so imeli malo ali nič izkušenj z igranjem, in ugotovili, da imajo skoraj vsi zmožnost, da te izkušnje skozi trening izdatno izboljšajo. Prav tako so ugotovili, da v nasprotju s splošnim prepričanjem, ljudje za izboljšanje svojega igralnega znanja ne bi potrebovali let izkušenj. Že deset ur treninga pomeni veliko, čeprav pa je to še daleč od igralnega časa, ki ga profesionalni igralci porabijo za trening svojih najljubših iger, ki jim prinašajo slavo in denar. Zaenkrat znanost le praska po spremembah, ki se dogajajo v možganih igralcev, jasno je le to, da igralci pridobijo povečane sposobnosti celotnega vizualnega sistema. ↘

POSTANITE BOLJŠI... V SIMULACIJAH DIRKANJA

1 Do potankosti naštudirajte idealne linije posameznih dirkališč. Vaš cilj je kar najhitrejše polaganje zavojev in pravilno pospeševanje pri izhodu iz njih.

2 V zavoje je večkrat najbolje zapeljati globoko in pri tem ohraniti široko linijo, nato pa trdo zaviti proti notranjosti in izhodu iz ovinka.

3 Nikoli ne zavirajte prepozno, kadar se približujete zavoju, najboljša tehnika je počasi noter in kar najhitreje ven.

4 Kadar branite svoj položaj v dirki, ste v največji nevarnosti na koncu ravnine. Če blokirate notranjo linijo, utegne biti to precej varno, vendar ste v slabšem položaju kasneje pri pospeševanju iz zavoja. Če ostanete na zunanji strani, pa boste ostali na idealni liniji in ohranili vso hitrost, potrebno za pravilen in hiter izhod iz zavoja.

5 Če se branite v počasnem zavoju, se stisnite na notranji rob zavoja in ostanite tam do konca zavoja. Vaše nasprotnike boste prisilili v to, da vas poskušajo prehiteti po zunanji strani, dragocene stotinke in desetinke pa bodo na koncu na vaši strani, Verjemite.

Moštvena igra zahteva od igralcev, da se priučijo svojih vlog in komunikacije. Pomembno je, da spregovorite.

PlanetSide je igra, kjer se začetniki lahko pridružijo nočnim treningom in se seznanijo s to kompleksno igro.

***Doom III* od igralcev zahteva hitre reakcije in natančno poznavanje okolij. Gibanje je ključno.**

Potrpežljivim in natančnim pa predlagamo, da se raje posvetijo igram kot je *Joint Ops*.

In medtem ko lahko pozabite na to, da bodo igre izboljšale vse vidike vaših cerebralnih sposobnosti, se lahko tolažite z dejstvom, da jih bodo, če ne drugega, dobro pretresle v pozitivni smeri. In več kot boste igrali, boljše bodo. Kljub temu pa tudi med igralci obstajajo velike razlike, odvisno je namreč od tega, kakšen tip igre igrate. Igralci, ki se zadovoljijo s preprostim *Tetrisom*, niso doživeli posebnega izboljšanja znanja in zmožnosti zaznavanja, medtem ko je druga skupina, ki je igrala *Medal of Honour: Allied Assault* doživljala prave skoke v napredku. Takšni rezultati pa pravzaprav niso presenetljivi. Človeški možgani so namreč znani po svoji prilagodljivosti in igre, kot je *Medal of Honour*, jim nudijo prav toliko stimulacije, da se ti začnejo odzivati na nek svoj način. *Tetris* mogoče zna biti nalezljiv, je pa precej preprost, abstrakten in daleč od vizualnega obstreljevanja iz iger tipa *Medal of Honor*. Ljudje, ki igrajo redno in vztrajajo pri tem, bodo pridobili več kot tisti, ki zgolj omočijo svoja čutila v igralnosti. In kdo drug kot ameriška vojska bi lahko pograbil izsledke teh raziskav ter jih poskusil obrniti sebi v prid. Ameriška vojska namreč svoje vojake že nekaj časa uri z igranjem video iger. Zahteve posameznih iger po hitrih reakcijah in temeljitem zaznavanju dražljajev v igrah so podobne tistim, ki jih vojaki doživljajo na bojnem polju, ko se znajdejo v situaciji, kjer je potrebno hitro reagirati in izbrati pravo pot do cilja. Pentagon se tega zelo dobro zaveda.

V nekaterih igrah boste menjavali vozila, kar bo od vas zahtevalo zmožnost hitrega preskoka misli.

***City of Heroes* je igra, za katero ne rabite pretiranega znanja, potrebno pa je poznati veščine likov.**

Kaj pa če v sebi preprosto ne posedujete ubijalskega nagona? Vojak, tega razreda pač ne boste izdelali. Marty "Pureball" Rome je profesionalni igralec *Warcraft III* in pravi: "Glavna razlika med običajnimi in profesionalnimi igralci je v tem da povprečen igralec sanjari o igranju iger za denar. Ne zavedajo se, da je potrebno za to veliko truda in dela. Igrati je potrebno več kot si predstavljajo, včasih celo po 18 dnevno."

KONJSKI GOBEC

Ja, ja, znanstveniki in profesionalni igralci so prepolni izjav o tem, kako je za dosego cilja potrebno vaditi, vaditi in vaditi, kot bi poslušali Josipa Broza tam enkrat po drugi svetovni vojni. Želimo vedeti, koliko vadbe resnično potrebujemo! Po svetu kroži legenda o tem, da profesionalci vložijo na tisoče ur igranja, preden se lahko pojavijo na tako visokem tekmovanju kot je CPL in požanjejo uspeh zaradi svojih talentov. Pa se poslužujejo posebnih diet? Imajo osebnega trenerja? Obiskujejo tečaje joge in meditacije? Richard Millington, vodja ekipe AMD Tag Team, pravi: "Večina najboljših igralcev si ob 'koncu' sezone lahko privošči popolno relaksacijo in počitek, vadijo le uro ali dve na dan. Pred velikimi turnirji pa se to seveda spremeni in treningi lahko obsegajo tudi po 8 do 12 ur na dan."

Je to vse? So najboljši tisti igralci, ki se igri popolnoma posvetijo in žrtvujejo zanjo ves prosti čas, iščejo nove zvijače in pristope k igranju ter jih seveda preigravajo do onemoglosti?

POSTANITE BOLJŠI... V STRATEGIJAH?

1 Če se ne boste premikali, boste izgubili. Vedno poskrbite za to, da boste bodisi gradili, raziskovali ali pa se pretepali.

2 Ne gradite baze v nedogled, pritiskati morate na nasprotnika in ga oslabiti pred poslednjim napadom.

3 Denar je bitk vladar in ne tanki. Ekonomija mora biti močnejša od nasprotnikove, vaša baza neoskrunjena in po tleh boste vrgli marsikaterega sovraga.

4 Ne poskušajte pridobiti vseh super-orožij, denar je bolje zapraviti za večje število manjših enot.

5 Vsako realnočasovno igro je mogoče razstaviti do nivoja "kamen, škarje in papir". Če se zavedate, kaj to pomeni v vašem primeru, ne boste nikoli

Pravzaprav to ne drži. Ni vedno le vse v merjenju in najpametnejšem poskakovanju naokoli in najnovejša moda igranja večigralskih moštvenih iger že plačuje davek tej teoriji. Večigralstvo se razlikuje od samostojnega preigravanja. Millington razlaga: "Dober solist se v moštvenem okolju ne bo dobro počutil, saj se bo večkrat moral zanašati na soigralce, namesto le nase. In lahko da boste igrali kot še nikoli doslej, pa bo igra izgubljena, saj vaši soigralci preprosto ne bodo kos igri. Dober primer lahko najdemo v igralcu Johnatanu "Fatal1tyju" Wendelu, ki je doživljal le blede uspehe po tistem, ko se je preizkusil v igrah *Counter Strike* in *Call of Duty*, čeprav je bil pred tem trikratni svetovni prvak v igranju *Quaka*. In komaj je dočakal igro *Doom 3*, da je lahko spet opozoril nase z zmago na prvem uradnem turnirju na Quakeconu avgusta letos. Moštvene igre nikoli niso bile tako odvisne od hitrih refleksov in znanja posameznika kot od dobro izurjenih strategij igranja. Jasno, potrebno je poznati sposobnosti soigralcev. In ni pomembno, koga poznate, temveč kako dobro ga poznate.

In spet smo pri konceptu treninga. Vsak dober igralec mora poznati lastnosti igre, ki jo igra. Vsak dan lahko izveste kaj novega o stopnjah, ki jih preigravate in obstaja veliko načinov, kako preizkusiti vse nove ideje. Način pristopa do igre se venomer razvija in potrebno je biti temu še posebej predan, če želiš ostati na tekočem glede vseh taktik, tako v

ŠTUDIJA PRVOOSEBNEŽEV

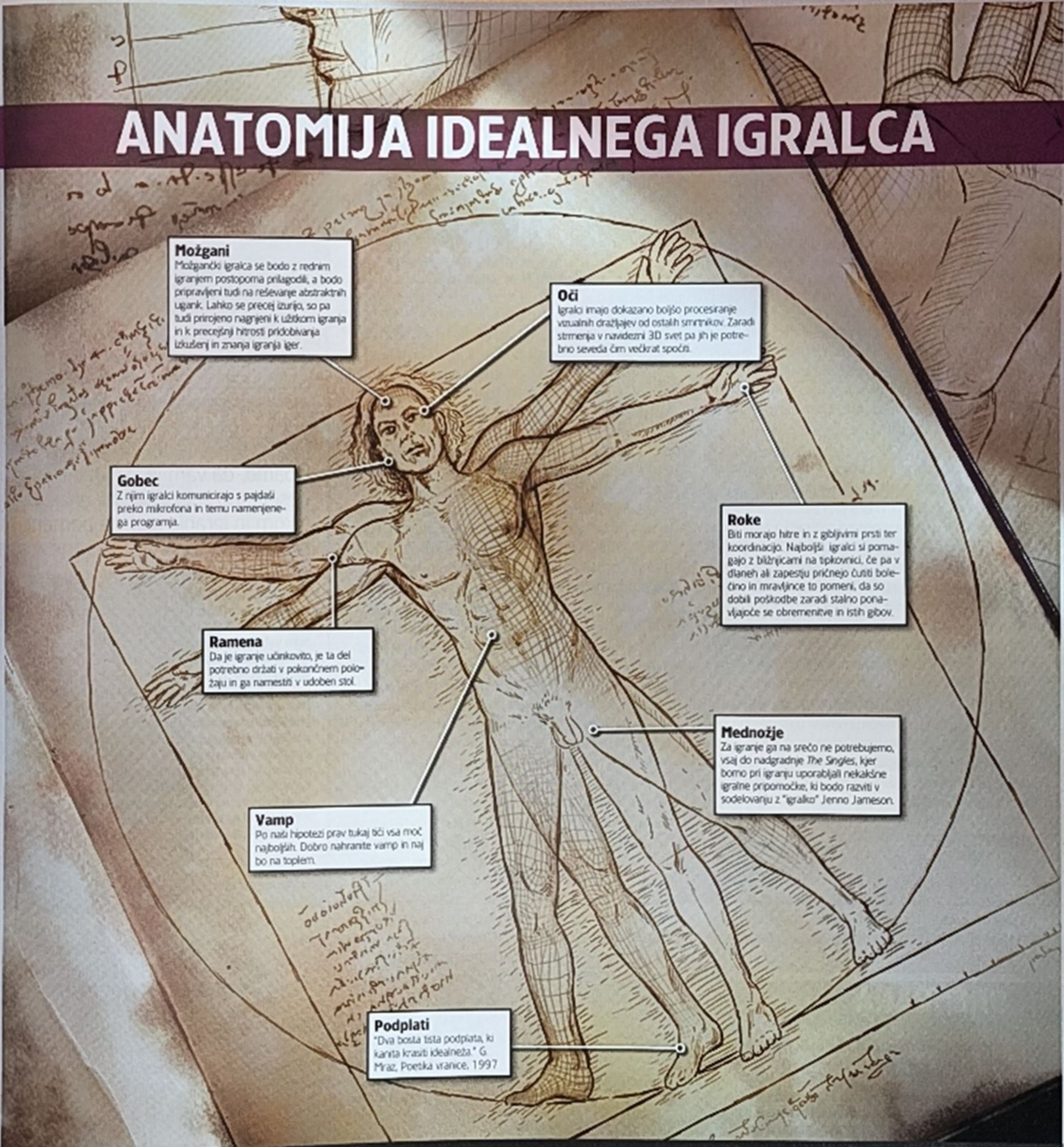
Janko Čretnik se je spoznal na računalnike, ni pa imel preveč časa za igre. Je napol profesionalen saksofonist, koordinacija prstov mu torej nikoli ni predstavljala težav. Prednosti ni dajal ne okolju Windows ne Linux, manjkala pa mu je lekcija iz igranja iger. In nekega sončnega popoldneva smo to spremenili za vse večne čase. Fant je bil idealen za... razred igralskih genijev. Vrgli smo ga v globino igralskih izzivov, pri tem pa smo uporabili nasvete mojstrov igranja in leta naših lastnih igralskih izkušenj. In nič ni tako zahtevnega kot igranje *Quake III*, še posebej če ste začetnik. Pa mu je uspelo?

Vse je v nastavitvah. Ogledali smo si grafične nastavitve in občutljivost glodalca. Navil jih je za okretno premikanje, ni pa pomislil na to, da pri večji občutljivosti tudi težje meriš na nasprotnika. Nastavili smo mu tipke tako, da je lahko hitro prišel do vseh orožij in so mu bila na dosegu konic vseh prstov. Počutil se je nespretno, nastavitev se je šele privajal.

Razložili smo mu vse, kar zadeva premikanje in merjenje. Premikati se je moral hitro in s stranskim skokom mu to lahko uspeva še hitreje. Pri merjenju smo imeli več težav, naučiti se je moral, kako le švigniti s prstom po gumbu miške in obenem ustreliti z railom, orožjem, ki od igralcev zahteva natančno merjenje. Orožja, kot je metalec raket, zahtevajo predvidevanje, tega se je Janko moral najprej navaditi .

Naučiti se je moral postavitev stopenj. Na pamet. Po tem se je njegova igra drastično izboljšala, a še vedno se je zaletaval v nasprotnike, ki so bili bolje pripravljeni od njega, imeli več oklepa in zdravja. Jasno, imeli so tudi števec na ekranu, ki jim je pokazal, kdaj se bo kateri izmed oklepov ponovno prikazal. Vzpostavili so lasten ritem in hitro prevzeli pobudo in kontrolirali igro.

ANATOMIJA IDEALNEGA IGRALCA



Možgani
Možgančki igralca se bodo z rednim igranjem postopoma prilagodili, a bodo pripravljeni tudi na reševanje abstraktnih ugank. Lahko se precej izurijo, so pa tudi prirojeno nagnjeni k užitkom igranja in k precejšnji hitrosti pridobivanja izkušenj in znanja igranja iger.

Oči
Igralci imajo dokazano boljšo procesiranje vizualnih dražljajev od ostalih smrtnikov. Zaradi strmenja v navidezni 3D svet pa jih je potrebno seveda čim večkrat spočiti.

Gobec
Z njim igralci komunicirajo s pajdaši preko mikrofona in temu namenjenega programja.

Roke
Biti morajo hitre in z gibljivimi prsti ter koordinacijo. Najboljši igralci si pomagajo z bližnjicami na tipkovnici, če pa v dlaneh ali zapestju pričnejo čutiti bolečino in mravljince to pomeni, da so dobili poškodbe zaradi stalno ponavljajoče se obremenitve in istih gibov.

Ramena
Da je igranje učinkovito, je ta del potrebno držati v pokončnem položaju in ga namestiti v udoben stol.

Mednožje
Za igranje ga na srečo ne potrebujemo, vsaj do nadgradnje *The Singles*, kjer bomo pri igranju uporabljali nekakšne igralne pripomočke, ki bodo razviti v sodelovanju z "igralko" Jenno Jameson.

Vamp
Po naši hipotezi prav tukaj tiči vsa moč najboljših. Dobro nahranite vamp in naj bo na toplem.

Podplati
"Dva bosta tista podplata, ki kanita krasiti idealneža." G. Mraz, Poetika vranice, 1997

Fotografija Derek Lea

Tretji dan

Janko je še vedno študiral stopnje. Zaupal nam je, da obstaja precej stvari, na katere mora biti pozoren, in te so manjkajoči priboljški, sledovi orožij na stenah in podobno. Vse to je potrebno med igranjem opazovati, če želite slediti nasprotniku in ga presenetiti. Ogledal si je tudi nekaj posnetkov igranja najboljših igralcev in videl, da te skok z metalcem raket lahko hitro izvleče iz neprijetnih situacij in da obstajajo igralci, ki z dvema takima skokoma v nekaj sekundah pridejo na drugi konec stopnje. Prav tako lahko v posnetkih opažamo, kdaj se igralci zaustavijo in poslušajo ter navsezadnje tudi slišijo nasprotnika.

Deseti dan

Igralca smo pahnili v moštveno igro. Takoj je seveda zabluzil nekaj napadov, pobiral priboljške, ki so namenjeni drugim igralcem, in podobno. Najti pravo mesto v ekipi je težko in odločili smo se, da ga bomo uporabili v načinu *Capture the Flag*, saj je bil najboljši v pobegih pred boljšimi igralci. Mogoče ni najboljši strelec na svetu, zna pa igrati potuhnjeno. In priznal nam je, da je velika prednost za igralce možnost komunikacije prek spleta s programi kot je *Roger Wilco* ali *TeamSpeak*, saj delujejo v realnem času. Boljši vas od časa do časa boljši usmerijo, da se lahko v posameznih nevarnih situacijah primerno odzovete.

184. dan

Janko raztura. Svoje znanje je prenesel še na ostale igre in tako se je zdaj njegova tehnika izpopolnila v igrah *UT2004*, *Enemy Territory* in celo v igri *Super Mario*. Veliko bolj je dovzeten za fiziko znotraj posameznih iger, postal je požrešen, zvrsti iger mu zdaj nikoli ni preveč in pričel je celo z igranjem iger MMO. Smo mu pokazali kaj se to pravi biti prvoosebni nažigač ali ne? In *Quake* bo za vedno ostal njegova prva ljubezen. Veste kaj, ne igra ga slabo.

ROKA POMOČI

Opazujte in učite se pri profesionalcih.

Gledanje posnetkov iger je eden izmed najboljših načinov, kako priti do novih zvijač in nasvetov pri določenih igrah. Kot za večino prvoosebnih iger taki posnetki obstajajo tudi za najbolj popularne naslove strategij. Na spletnih straneh, kot sta in lahko najdete na tone posnetkov, še več, večkrat boste deležni tudi nasvetov profesionalcev ali treningov, kjer se igralci lahko prijavijo ter ob igranju z najboljšimi mogoče doživijo posamezno izboljšavo v svojem igranju določene igre. Mogoče želite preizkusiti svoj reakcijski čas s svojimi prijatelji in videti, kako različen je od ostalih? To lahko storite na več načinov, kot je na primer spletni test na naslovu www.topendsports.com/testing/reactime.htm.

Richard Millington, manager AMD-jeve ekipe TAG.

Counter-Strike **je postal ogromen preizkus znanja in natančnega merjenja. Ciljajte v glavo...**

samostojnem kot moštvenem igranju."

Če vzamemo kot primer *Warcraft III*, vidimo, da je potrebno dobro poznati vse poteze, potrebne za začeten razvoj, in to je predmet mnogih debat. Po drugi strani pa je v prvoosebnih igrah potrebno dojeti in si zapomniti čas pojavljanja orožja ali priboljškov, če želite biti konkurenčni. Tu zmaga tisti, ki do potankosti pozna stopnje, položaje orožja in ostalih stvari, zaradi česar je nepremagljiv.

Vendar je v tem precej več kot le predanost. Potrebujete denar, saj profesionalno igranje predstavlja aktivnost, kjer boljša oprema največkrat pomeni tudi razliko. Višja kot bo zmožnost vašega računalnika, da prikazuje več sličic v sekundi, boljša bo vaša izkušnja in bolj natančni boste. Obstajajo celo igre, kjer bo to prišlo še posebej do izraza, kot pri igri *Quake III*, kjer so igralci z boljšo strojno opremo lahko izvajali daljše stranske skoke. Najboljši so zato vedno zapravljali na tone denarcev, da bi prišli do boljših rezultatov. Tisti s slabšimi sistemi so se večkrat morali zadovoljiti z drugim mestom. Če vzamemo kot primer najboljši klan za *Counter-Strike* na svetu, Schroet Kommando, vidimo, kaj jim daje tistih nekaj odstotkov prednosti pred ostalimi. Fantje imajo v svojem brlogu Inferno-Online kar dve sobi, prepolni najnovejše in najboljše igričarske opreme, kjer s svojimi vadbenimi partnerji skrbijo za svojo formo. Ja, če želite zmagovati, začnite zapravljati.

KRIVITI ORODJE

Hej, investicija v najboljšo grafično kartico in najboljši monitor je le prvi korak. Še veliko drugih načinov je, ki lahko izboljšajo vaše igralsko znanje – obrobnih, kot so na primer igralni pripomočki. Fred Swan, direktor marketinga pri Logitechu, se s tem strinja in pravi: "Dober pripomoček vsekakor izboljša izkušnjo pri igranju in to na več načinov. Kot pri palici za golf ali loparju za tenis, je tudi tu pomembna dobra oprijemljivost in sama oblika pripomočka, saj lahko te lastnosti izboljšajo tako občutek nadzora kot samo natančnost in hitrost. Povrhu tega pa je tu še udobnost. V igrah delčki sekunde večkrat pomenijo razliko med življenjem in smrtjo, med zmago in porazom in celo majhne podrobnosti v izdelavi neke miške lahko pri tem igrajo pomembno vlogo. Potrebno pa je imeti tudi samozavest in ni je večje samozavesti od tiste, ki vam jo daje občutek premoči, ker se zavedate, da v vaših rokah ležijo vrhunski izdelki igričarske industrije." A pazite, da se ne boste preveč zanašali le na to. Da bi lahko tekmovali na najvišjem nivoju, boste morali izpod površja izpustiti tudi vse ostale sposobnosti. V času pisanja tega članka je mesto najboljše igralne miške zasedal izdelek podjetja Logitech, imenovan MX510, glodalec vrhunskih sposobnosti. Obstaja tudi veliko drugih igralnih pripomočkov kot so igralni volani in palice za tiste, ki imajo radi simulacije. Podajte se na spletne strani in videli boste celo pripomočke, ki bi nemara lahko zamenjali tipkovnice v prvoosebnih igrah. Ti pripomočki mogoče veliko obetajo, a še vedno se veliko igralcev ne bo ločilo od nastavitev tipk in položaja rok na tipkovnici, ki ga uporabljajo že vrsto let.

Za konec pa se poigrajmo še s trditvijo, da se pravi prvaki takšni že rodijo in jih nič ne more posebej ustvariti. Čas, ki ga je Muhammed Ali potreboval, da je premaknil pest za 40cm, je bil neverjetne 0,06 sekunde, kar v teoriji pomeni, da bi vas lahko dvakrat udaril, preden bi vi sploh utegnili reagirati. Lahko bi rekli, da je bila večina junakov športa rojena z neko prednostjo. Vsekakor na začetku njihovi športni dosežki pripomorejo k večjemu ugledu v družbi, k priznanju in čaščenju ostalih ljudi. Tako se mnogi posvetijo izbranemu športu in ga doživljajo kot način življenja. In njihove prirojene sposobnosti z vajo postanejo še boljše, stalne, če že ne perfektne.

Kaj lahko torej izluščimo iz našega skupka analiz? Se splača vztrajati, pokupiti najboljšo opremo s tržišča in se zanašati na srečo? Recimo, da je dejansko tako. Obstaja pa še globlji problem – igre namreč vplivajo na našo podzavest in ob njihovem igranju ne doživljamo le strahu in razburjenja. Podoživljamo jih, podobno kot atleti podoživljajo svoj najljubši šport in uspeh v tem športu. Večja kot bo pozitivna izpostavljenost posameznika določeni igri, večji bo vpliv na možgansko delovanje in seveda večja bo postala odvisnost posameznika od pasti in nalezljivosti iger. V igranju morate uživati, to je jasno, in zavedati se morate, da boste le s treningom postali boljši, kot se tega zavedajo vsi ostali športniki. A igričarski bog boste lahko postali le, če boste izbrali pravo igro, kateri boste posvetili življenje. Pamet v roke pri odločitvah te vrste. **PCF**

STRANSKI UČINKI

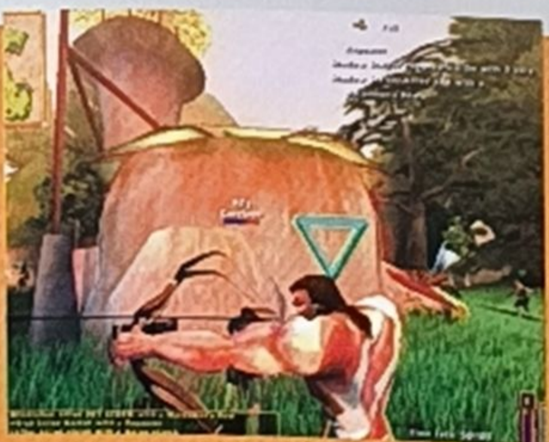
Upamo, da vam je jasno, da desetletno ždenje za računalnikom in igranje iger ne pomeni nič kaj dobrega?

Če pričnete brskati za stranskimi učinki igranja iger, lahko najdete tako dobra kot slaba poročila o tem. Japonsko poročilo iz leta 2002 je tako prepolno trditev o tem, kako lahko igre vplivajo na možgansko valovanje in možgane trajno poškodujejo, igralci pa tako postanejo bolj agresivni in izgubljajo koncentracijo. Spet druge raziskave, katerih smo se polastili tudi v tem članku (izvajala jih je rochesterska univerza in so bile objavljene v reviji Nature leta 2003) pa pravijo, da lahko igranje pripelje do pojava obojeročne spretnosti pri otrocih ter torej pozitivno vpliva na marsikaj. Razen če ste rahlo usekani, bo igranje iger predstavljalo le del vašega raznolikega življenjskega sloga. Tako kot zase poskrbijo vozniki formule ena in se občasno dobro napokajo ali pa pretečejo kak krog na stadionu, tako boste zase morali poskrbeti tudi vi. Vstanite s

PREHRANA

Ne se preveč zalagati s pizzo in sladkimi pitami.

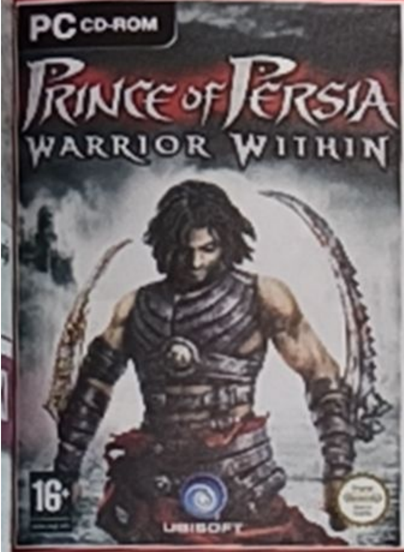
So mati vedno pravili, da riba biti dobra za možgani? Športni psihologi pa pravijo takole: uživati je potrebno veliko antioksidantov, vitaminov in mineralov, saj ti predstavljajo hrano za kemijske reakcije v možganih. Popaj je že vedel, za kaj je dobra pločevinka špinače, večina športnikov pa s sabo vlači banane ali drugo sadje. Voda je precej pomembna in je takoj za kisikom, ki predstavlja glavno hranilo organizma. In če vam glodanje korenčkov ne predstavlja posebnega užitka, enkrat na dan v sebe stlačite vsaj kakšno Frutabelo.


Savage **je obljubljal veliko tako navdušencem nad strategijami kot akcijsko usmerjenim igralcem. Ni mu uspelo.**

Operation Flashpoint **od svojih igralcev zahteva jeklene živce in prekleto veliko potrpežljivost.**

NAJBOLJŠE IGRE LETA 2004

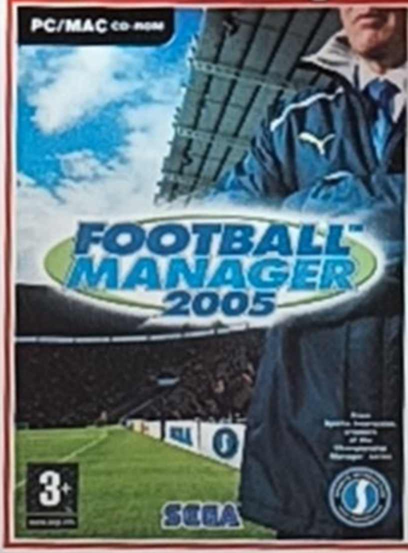
Prince of Persia 2



Igra Princ of Persia: Warrior Within nam znova prinaša obilico akcije, pustolovščine ter mnogo ostalega, kar smo vajeni iz prejšnjih nadaljevanj. Zgodba se prične nekaj let zatem, ko se Princ utrujen iz zmagovalnege pohoda, kateremu smo bili priča tudi mi - Princ Of Persia: Sand of Time, vrne domov v mesto Babilon. Vendar zaluženega počitka mu ni bilo dano uživati, saj ga kmalu zatem, ko pride domov, prične preganjati nadnaravna bitja. Njihov cilj je samo eden in sicer uničiti Princa. V borbi za življene se mora Princ spretno izmikati zasledovalcem ter iskati pomoč pri starih mitih, kjer je odgovor kako uničiti nesmrtno inkrnacijo sovražnika z imenom Fate, sicer bolj znanim Dahak. Na vas je tako, da rešite Sultanovo palačo pred totalnim uničenjem.

HIT - HIT!

Football Manager 2005

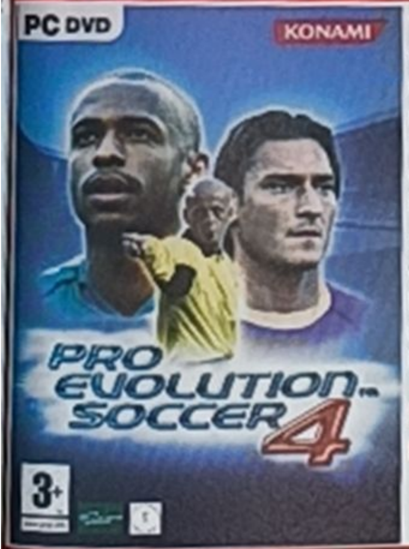


Končno smo tudi mi (Slovenija) v igri!! Za vse tiste, kateri še niste okuženi s to igro naj vam razložim, da govorim o Football Manager 2005. Gre za najboljšo, najobsežnejšo, najnevarnejšo nogometno managersko simulacijo doslej. Svojo trenersko kariero lahko pričnete v enem od 158-tih nogometnih ekip iz 51 različnih držav. Na voljo boste imeli tudi izbirati med slovenskimi prvo in drugo ligaškimi klubi. Če pa boste upešni pa boste lahko prevzeli vodenja katere od reprezetanc.

PC Format: *"Ja boljše od Football Manager 2005 ne gre... vsaj do 2006. Spremenjen, a vendar še vedno kraljevski".* Ocena: 89%!!

HIT - HIT!

Pro Evolution Soccer 4



Tretji del fantastične Konamijeve serije je veliko računalniških revij opisali kot uiltimativno nogometno izkušnjo na računalniku. Izjemna grafika, vodljivost igralcev, vpliv na igro in statistike so omogočale neponovljive igralske izkušnje.

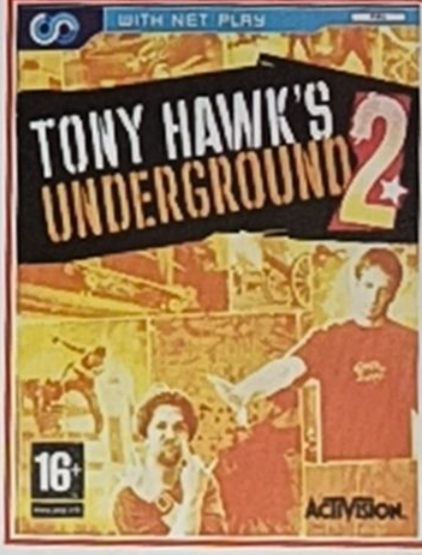
Sedaj je pred nami četrti del, ki obljublja še veliko izboljšav in večje realnosti v igri. Igra, ki ne sme manjkati v nobeni zbirki nogometnih navdušencev. Gotovo eden izmed večjih hitov tega leta.

Gamespot ocena: 9,2/10.

Najboljši nogomet na PC-ju!!!

HIT - HIT!

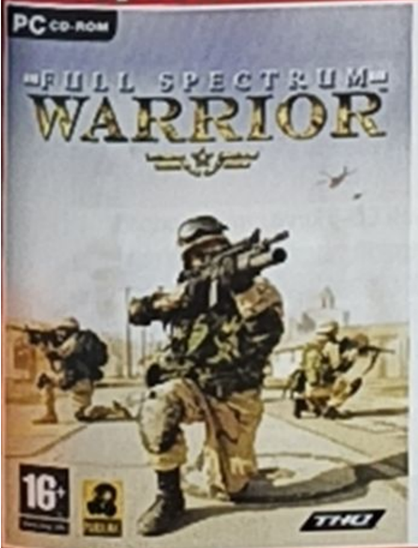
Tony Hawk's Underground 2



Dve ekipi, rolkanje in nori triki je najhitrejši opis te igre. Za sodelovanje v svoji ekipi za boj proti nasprotni ekipi Bama Margere na svetovni turneji rolkanja The World Destruction Tour, te bo izbral sam Tony Hawk. Igra nudi obilico različnih načinov igranja, lahko igraš sebe, katerega izmed drugih članov ekip ali pa izbereš izmed 20 svetovno znanih "posebnih gostov". V igri lahko uporabljaš več trikov, kot bi si jih upali sanjati celo največji bogovi rolkanja. Igra se lahko igra v sklopu zgodbe ali pa v 15. nivojih v klasičnem stilu. Napadi torej mednarodne ulice, pločnike, parkirana vozila in druge priročne ovire...

HIT - HIT!

Full Spectrum Warrior



Full Spectrum Warrior temelji na simulaciji, ki so jo izvirno oblikovali v podjetju Pandemic Studios posebej za ameriško vojsko in je bila namenjena kot orodje za taktično urjenje enot. Poudarek te taktično-akcijske igre je na bojevanju enot in podoživljanju izkušenj vojaških vodov med vročico bojevanja. Razvoj izdelka je potekal v sodelovanju s strokovnjaki z Inštituta za kreativne tehnologije na Univerzi v Južni Karolini kar le še dodatno zagotavlja izredni realizem, odlično natančnost ter izkušnje sodobnega vojskovanja, ki še nikoli prej niso bile videne v vojaških igrah.

Worms Forts: Undersiege

PC CD-ROM
WORMS FORTS UNDER SIEGE
3+
SEGA

Vražji črvički se ponovno vračajo. Tokrat se nam bodo potikali po gradovih in utrbah, kar seveda pomeni, da Worms Forts: Undersiege prinašajo ogromno dramatičnih, zanimivih in smešnih bitk. Sedaj je čas, da sodelujete v epskem boju, kjer si nasproti stojijo grad proti gradu, črvek proti črveku....

Da bo igra še bolj zanimiva pa lahko izbirate med različnimi obdobji (era Egipta, obdobje Srednjega veka, Orientalsko odbobje ter era Grčije). Vsako obdobje prinaša nova orožja, ki so značilna samo za to obdobje.

Igra Worms Forts predstavlja nov korak naprej v svetovno popularni seriji iger Worms.

Gamespot ocena: 8,7 / 10.

HIT - HIT!

Igre lahko kupite v vseh bolje založenih trgovinah z igrami ali pa jih naročite po tel.: 02/234-12-52. Pri naročilu ne plačate poštnih stroškov, plačate samo ceno igre. Danes naročite, jutri že igrate.

Distribucija in prodaja:

VideoToP
CD-ROM • Computers • Multimedia

www.videotop.si

delavnice

USTVARITE IN IZBOLJŠAJTE: PRAKTIČNI PROJEKTI ZA VAŠ PC

NA VAŠEM DVD-JU

Vsi najboljši programi za ljubitelje glasbe.

ABCAmberAudioConv Skupinska pretvorba datotek WAV v MP3 in obratno.

Audacity Večstezni snemalnik z mnogimi integriranimi učinki za urejanje, ki podpira večino formatov datotek.

AudioTools Snemajte neposredno na disk s tem enostavnim programom.

burn4free Brezplačna rešitev za zapisovanje CD-jev, s katero lahko uvozite avdio iz predvajalnih seznamov M3U in ASX.

CDex Orodje za zajemanje CD-jev, pretvorba zvočnih datotek in še veliko več.

DeliPlayer Predvajalnik glasbe, ki podpira več kot 170 različnih formatov datotek.

FreeRip MP3 Zajemite vaše CD-je v OGG ali MP3 in pretvarjajte med formatoma.

jukeBoxDecoder Skupinska pretvorba med vrstami zvočnih datotek z dodatno možnostjo samodejnega zapisovanja CD-jev.

K-MP3 S tem programom je organiziranje oznak ID povsem preprosto.

LameFE Program, razširljiv z vtičniki, za zajemanje CD-jev z možnostjo pretvorbe več datotek hkrati.

mixxx S programom s samodejnim usklajevanjem tempa postane mešanje dveh skladb povsem enostavno opravilo.

Mp3tag Brez težav spremenite oznake ID vaših zvočnih datotek.

P2PRadio Izmenjujte glasbo preko interneta v pretočnem načinu P2P in celo ustvarite lastno radijsko postajo.

Quartzaudiomaster Snemalnik zvoka, s katerim lahko posnamete katerikoli glasbeni inštrument sinhrono z datotekami midi ali uporabo midi klaviature.

Rosoft Audio Recorder Hitri snemalnik, s katerim lahko zanesljivo prenesete vinilne plošče ali avdio kasete na vaš PC.

Wav2MP3 Wizard Pretvorite datoteke WAV v formata MP3 ali OGG.

WhiteCap Prilagodljiv realnočasovni vizualizacijski vtičnik za medijske predvajalnike, ki premore več kot 190 različnih učinkov.

WinAmp Vsem znan program za zajemanje CD-jev v MP3 in predvajalnik glasbe s pretočnimi sposobnostmi za medije na internetu.

Glasbena orodjarna PCF

Pri *PCF* smo se odločili zvišati jakost zvoka in vam predstaviti pakete za glasbo na tokratnem žlahtnem DVD-ju.

Nedolgo tega računalniški standard ni vključeval zvočne kartice. V tistih nerazsvetljenih dnevih ste lahko bili srečni, če ste iz računalnika zaslišali vsaj navaden "bip", kadar je bilo kaj narobe. Dandanes pa se računalniki seveda brezobzirno vrinjajo na vsa področja uporabne elektronike in dokaj hitro bo potreba po ločenem zvočnem sistemu najverjetneje postala stvar preteklosti.

S porastom števila spletnih trgovin, v katerih lahko snamete glasbo kar z interneta, in prenosnih digitalnih predvajalnikov glasbe, ki so postali že skoraj obvezni modni dodatek, bi ravnali modro, če bi si ogledali, kaj lahko vaš računalnik stori za vas in vašo glasbo. V prihodnosti nakup glasbenega albuma ali skladbe ne bo več vključeval nobenega otipljivega fizičnega predmeta, glasba, ki jo boste kupili, pa bo obstajala le v obliki kode na vašem trdem disku (dokler je ne boste poslušali, seveda). Glasba v obliki računalniških datotek ni muha enodnevnica in morda ni napak če trdimo, da bodo vaši CD-ji kmalu zreli za odpad.

Ta mesec smo DVD zapolnili s številnimi programi, ki vam bodo omogočili, da organizirate, uredite in priredite svoje zvočne datoteke. Na naslednjih straneh vam bomo te programe, s katerimi boste iztisnili kar največ iz svojih zvočnih datotek, tudi podrobneje predstavili. Ogledali si bomo urejanje, mešanje, snemanje, skladanje in številne druge stvari, ki bodo povečale vaše slušno zadovoljstvo. Če na vašem računalniku še nimate nobenih glasbenih datotek, boste na DVD-ju našli tudi nekaj brezplačnih programov za zajemanje CD-jev.

Na DVD-ju je tudi nekaj priročnih in praktičnih brezplačnih in shareware programov, ki bodo še dodatno povečali vaš užitek ob poslušanju glasbe. Če pa vseeno vztrajate pri poslušanju Britney Spears, pa se bojimo, da vam ne moremo prav veliko pomagati.

Dexster 1.0

Enostaven ali zapleten, *Dexster* je urejevalnik zvoka z dvema obrazoma.

Celoten program na disku

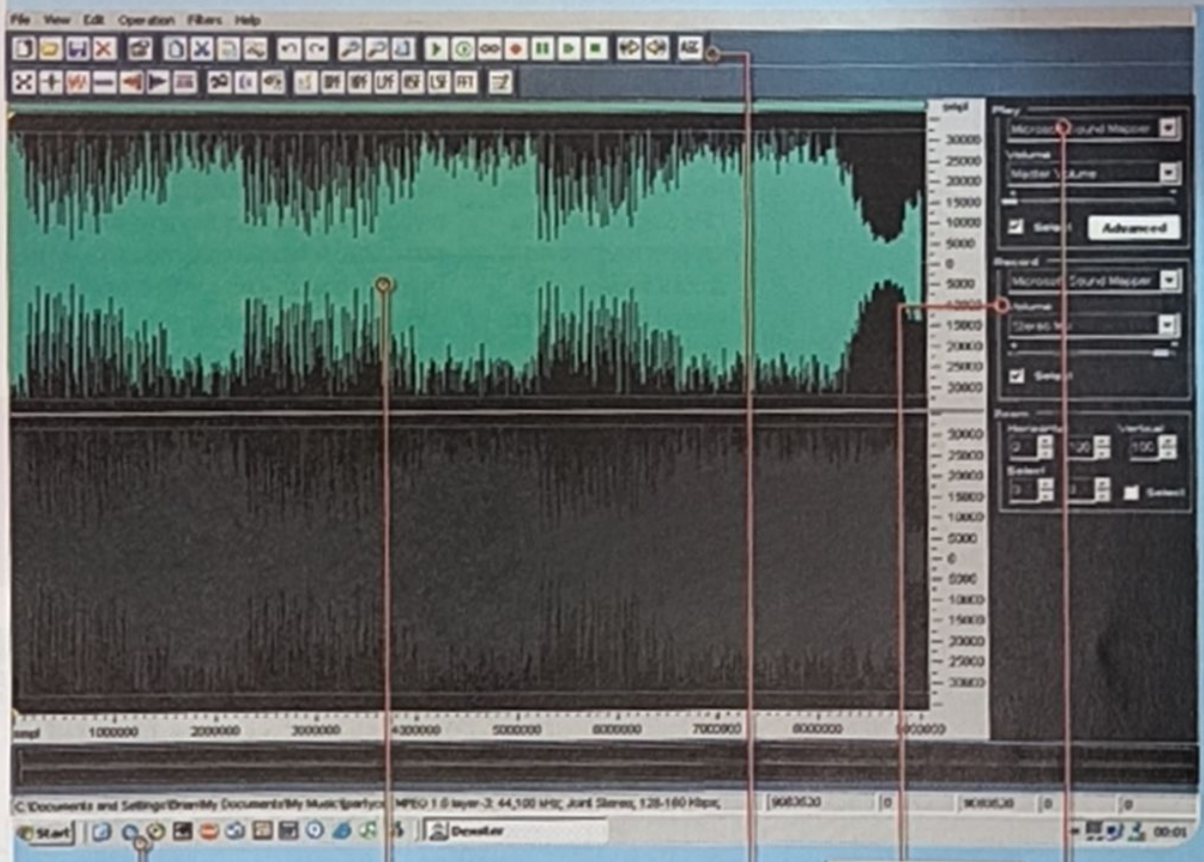
Programi, kot je *Dexster*, vas lahko včasih nekoliko prestrašijo. Urejanje datotek WAV lahko občasno deluje kot vrnitev v stare čase ventilov, gumbov in prasketajoče elektrike iz znanstvene fantastike iz leta 1950. Kar seveda ne drži. V bistvu zaradi številnih možnosti urejanja zvoka *Dexster* ponuja nekaj za vsakogar, ne glede na to, ali se želite poigrati z zapletenimi avdio možnostmi ali ga uporabiti le kot zmogljiv snemalnik. Priklop mikrofona v zvočno kartico pomeni, da boste lahko posneli razna sporočila ali morda sami sebe, ko prebirate zgodbe za lahko noč otrokom, ki jih boste kasneje lahko zapisali na CD. S priklopom vhodnega kabla iz analognega vira, kot sta vaš stari kasetofon ali gramofon, boste lahko vaše prastare posnetke in zbirko plošč spremenili v datoteke, ki jih boste nato spravili v svoj prenosni digitalni predvajalnik.

Program lahko uporabite za rezanje datotek, dodajanje učinkov, ustvarjanje mešanice datotek MP3 ali shranjevanje v drugih formatih. Dodajanje zvočnih prehodov med skladbami je preprosto, prav tako kot tudi spreminjanje glasnosti posnetega zvočnega zapisa. Tukaj pa je tudi možnost dodajanja odmeva ali celo trenutka tišine.

Obiščite **www.softdivshareware.com/upgradedexster.html**, da program nadgradite na zadnjo različico, ki obvlada ogromno formatov glasbe, za le okoli 5.600 SIT, nakar boste upravičeni do brezplačnih posodobitev še celo leto.

Od blizu: Vmesnik

Vmesnik je enostaven, sestavljen iz različnih uporabnih



Gumbi menija učinkov
S temi uporabnimi gumbi lahko dodate zvoku veliko različnih učinkov.

Oblika wave
Tukaj se pojavi vaša zvočna datoteka v neobdelani obliki wave.

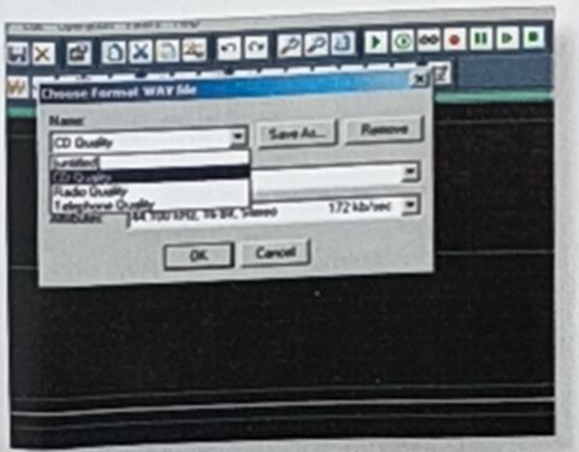
Gumbi menija za snemanje
Gumbi znanega videza iz časov kasetofonov za nadzor nad začetkom in zaključkom snemanja.

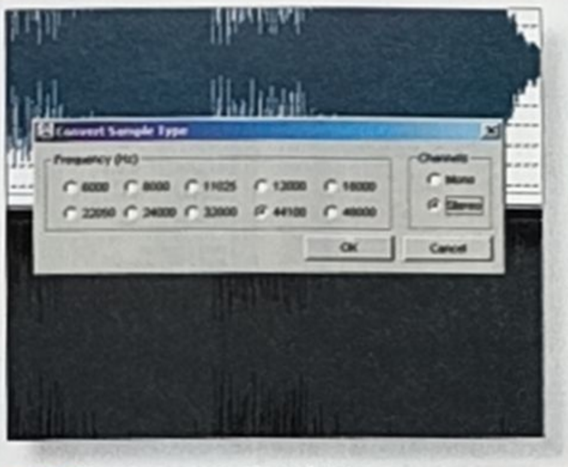
Možnosti snemanja
Tukaj izberete vir, iz katerega boste snemali.

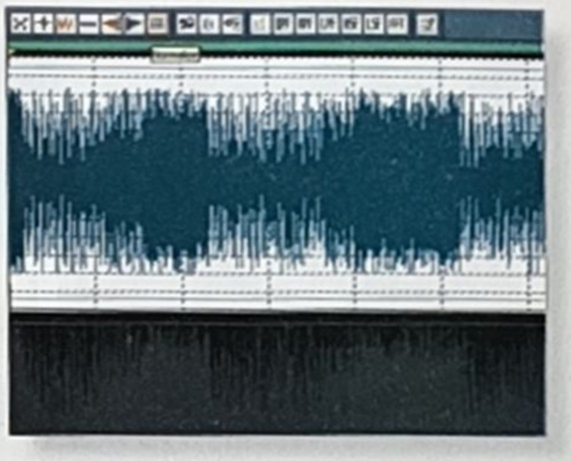
Možnosti predvajanja
Tukaj so navedene možnosti predvajanja.

Kako začeti

Najprej se naučite osnov, nato pa po mili volji komplicirajte.







1 Posnemite lasten zvočni posnetek
V novem datotečnem oknu kliknite na gumb Record, da označite izbran vir. Nato iz datotečnega menija izberite Save As – na voljo je široka izbira vrst datotek in kakovosti.

2 Enostavno pretvarjanje datotek
Na razpolago so možnosti za pretvorbo v različne stopnje vzorčenja in kakovosti, da prihranite prostor na disku; prav tako lahko enostavno odprete datoteko kot WAV in jo shranite kot MP3. Ali obratno. Nič lažjega.

3 Normalizirajte glasnost
Normalizacija ohranja konstantno izhodno glasnost zvočne datoteke, tako da utiša glasne dele in poveča jakost glasnosti tišjim. Kliknite Select All v meniju Edit in nato izberite gumb Normalize.

MP3 Surgeon

Celoten program na disku

Sestra! Zasloni! In trdi disk in zvočniki tudi! Kirurg za MP3-je pripravljen.

MP3 Surgeon 2004
Special Edition
Split, Trim, Join...
...One Click Editing

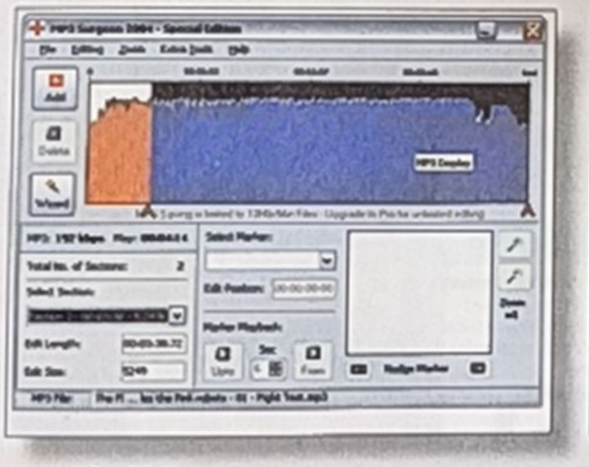
So vaše datoteke MP3 bolehne? Pomaga vam lahko le programska oprema s sposobnostmi pravega zdravnika. Še dobro, da zdravstvo ni zapostavljeno tudi na računalniškem področju. *MP3 Surgeon* namesto vas sicer resda ne bo skočil v trgovino, da bi vam prinesel steklenico limonade ali novo številko *PC Formata*, medtem ko boste z vročino ležali v postelji, toda kljub temu gre za skrajno eleganten program, s katerim boste zelo hitro lahko postorili kopico stvari in to brez kakršnekoli izgube kakovosti.

Zraven funkcij, ki spremenijo velikost, obliko, dolžino in okus datotek (no, morda brez zadnjega) boste tukaj našli tudi nekaj priročnih orodij za katalogiziranje, s katerimi boste lahko končno uredili vašo zbirko. Iščete lahko po oznakah ID in imenih datotek z nadomestnimi znaki v iskalnih frazah ter režete in sestavljate datoteke v koščke, ne da bi jih morali pred tem tudi dekodirati.

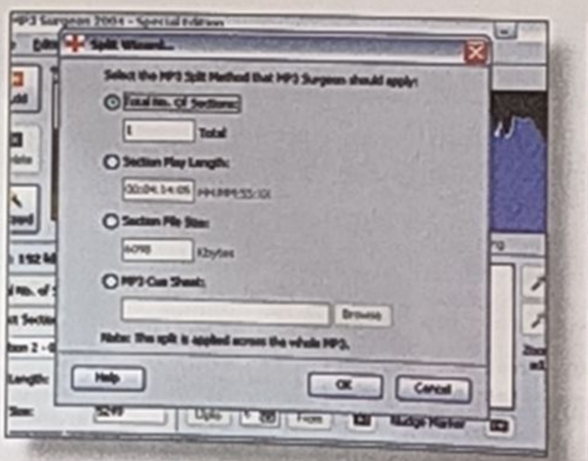
Z nadgradnjo programa na zadnjo različico se boste izognili omejitvam pri številu MP3-jev, s katerimi se lahko poigrate (posebna izdaja na disku ima omejitev v velikosti na 10Mb). V celotni različici programa so prav tako omogočeni ukazi za skupinsko pretvorbo datotek. Nadgradnjo si lahko priskrbite na **www.mp3surgeon.com**. Z uporabo kode **FRMT-YB5E** boste upravičeni tudi do *PCFormatovega* ekskluzivnega 25-odstotnega popusta.

Vaš vodič po poklicu MP3 kirurga

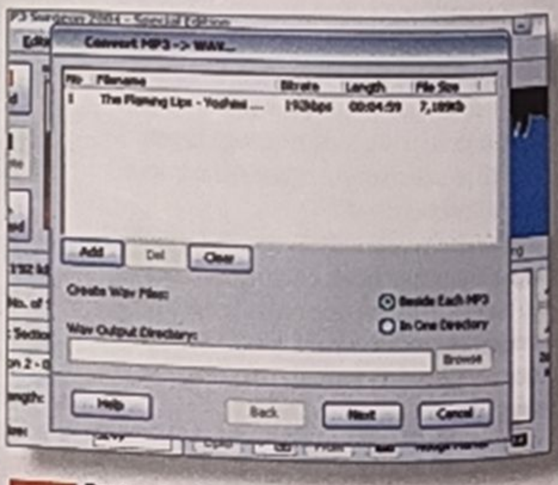
Uniforma medicinske sestre ni obvezna, lahko pa naredi stvari precej bolj zanimive..


MP3 Surgeon 2004 - Special Edition
Add
Delete
Wizard
MP3 Display
Select Marker:
Edit Position:
Marker Playback:
Total No. of Sections:
Select Section:
Edit Length:
Edit Size:
Nudge Marker
MP3 File:

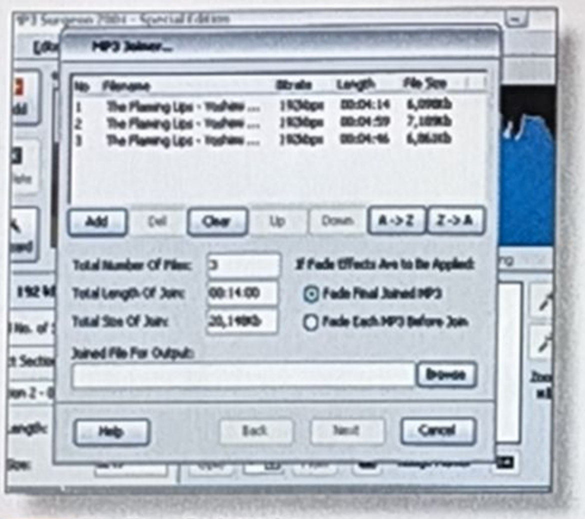
1 **Visual Editor**
Naložite **MP3** v Visual Editor *MP3 Surgeona* in urejanje datotek postane mala malica. Izrežite presledke ali tišino, tako da natančno postavite označevalce na želeno mesto z uporabo orodja Zoom ali z vnašanjem natančnih časov.


Split Wizard...
Select the MP3 Split Method that MP3 Surgeon should apply:
Total No. Of Sections:
Section Play Length:
Section File Size:
MP3 Cue Sheet:
Browse
Note: The split is applied across the whole MP3.
Help
OK
Cancel

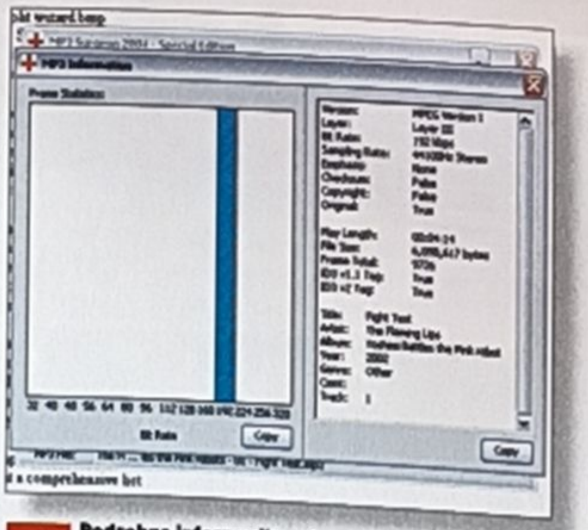
2 **Split Wizard**
Kliknite na **Split Wizard**, s katerim boste lahko datoteke razdelili v dva dela. To je še posebej uporabno pri izrezovanju tistih skritih skladb, ki jih glasbene skupine pogosto stlačijo na konec CD-ja ali zelo dolgih skladb in plesnih "mešanic".


Convert MP3 -> WAV...
No
Filename
Bitrate
Length
File Size
Add
Del
Clear
Create Wav Files:
Beside Each MP3
In One Directory
Wav Output Directory:
Browse
Help
Back
Next
Cancel

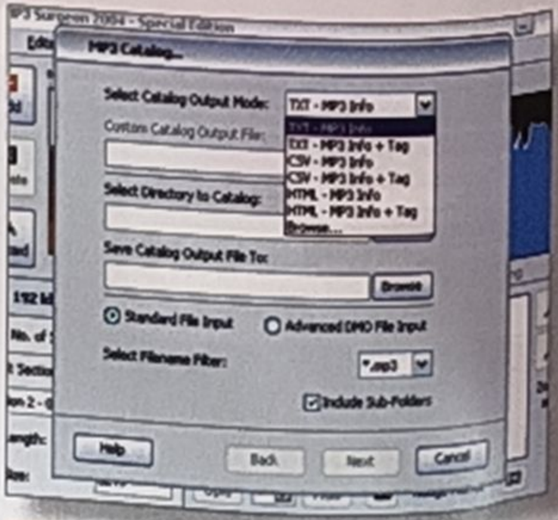
3 **Pretvorba datotek**
Izberite **MP3 → WAV** iz menija **Extra Tools** in enostavno pretvorite datoteke MP3 v 16-bitne 44kHz stereo datoteke WAV, kar je popolna visoka kakovost za zapisovanje na CD-je. Ciljna mapa je vaša izbira.


MP3 Joiner...
No
Filename
Bitrate
Length
File Size
Add
Del
Clear
Up
Down
A -> Z
Z -> A
Total Number Of Files:
Total Length Of Join:
Total Size Of Join:
If Fade Effects Are to Be Applied:
Fade Final Joined MP3
Fade Each MP3 Before Join
Joined File For Output:
Browse
Help
Back
Next
Cancel

4 **Združite vaše datoteke**
Iz menija **Extra Tools** izberite **MP3 Joiner** in združevanje datotek bo postalo mačji kašelj. Orodje je uporabno pri ponovnem združevanju datotek, ki ste jih izrezali za urejanje zvočnih prehodov.


MP3 Information
Frame Statistics:
Bit Rate
Copy

5 **Podrobne informacije o datoteki**
Z **MP3**-jem v **Visual Editor** odprite okno **MP3 Info** iz menija **Edit**. Tukaj so prikazane vse tehnične podrobnosti o datoteki, vključno z velikostjo v bajtih, dolžino, kvaliteto in informacijami o avtorskih pravicah.

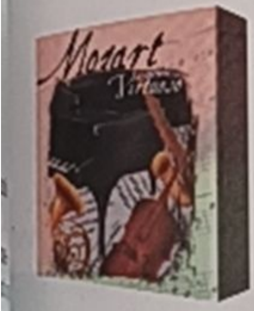

MP3 Catalog...
Select Catalog Output Mode:
TXT - MP3 Info
TXT - MP3 Info + Tag
CSV - MP3 Info
CSV - MP3 Info + Tag
HTML - MP3 Info
HTML - MP3 Info + Tag
Custom Catalog Output File:
Select Directory to Catalog:
Save Catalog Output File To:
Browse
Standard File Input
Advanced DMO File Input
Select Filename Filter:
*.mp3
Include Sub-Folders
Help
Back
Next
Cancel

6 **Natisnite izčrpen seznam**
V meniju **Extra Tools** izberite možnost **MP3 Catalogue**, ki vam omogoča, da ustvarite kataloški seznam v različnih tekstovnih in ID formatih, sestavljen pa je iz map po vaši izbiri.

Mozart 4.1

S pomočjo *Mozarta 4.1* postanite slavni skladatelj.

Celoten program na disku


Mozart
Virtuoso

Ugibanja o tem, kaj vse bi lahko ustvaril Wolfgang Amadeus, če bi imel dostop do tega programa, so podobna razbijanju glave s tem, kakšne umotvore bi lahko spisal Shakespeare, če bi svoje drame ustvarjal v *Wordu*. Gre za precej nekoristno vajo v razmišljanju, ki pa kljub temu uspešno ponazori, o kakšni vrsti izdelka pravzaprav govorimo. *Mozart 4.1* deluje kot urejevalnik besedila za glasbo. Urejevalnik glasbe torej.

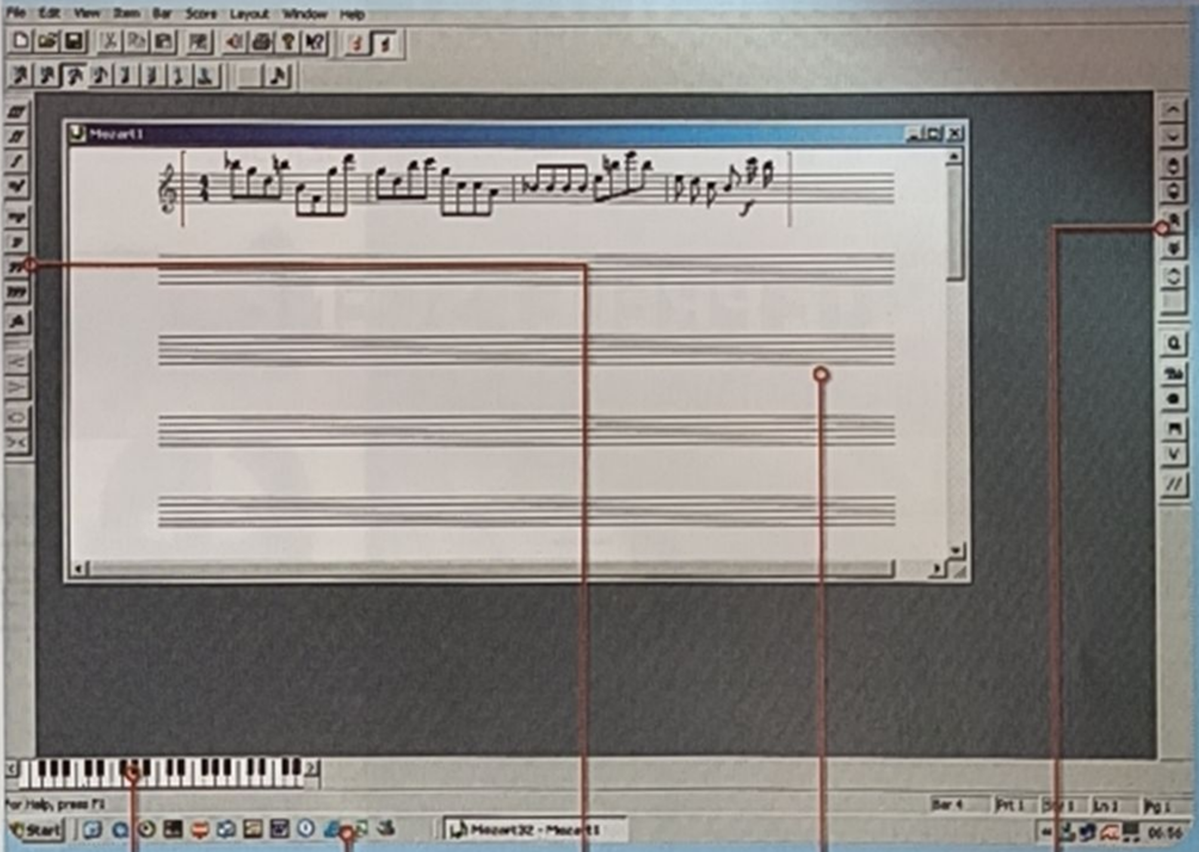
Vgrajene možnosti vam omogočajo, da skladate lastno glasbo v pravilnem notnem zapisu z oznakami in ikonami, ki omogočajo, da mojstrovino natisnete in nato uporabite tudi v resničnem svetu. Če ste pisec gledaliških iger, ki svoja dela zapisuje v *Wordu*, nimate na razpolago možnosti, da bi vaša programska oprema igro za vas tudi odigrala. Z *Mozartom 4.1* pa je na dosegu vaše roke popoln orkester, ki željno čaka, da bo odigral vašo mojstrovino. S programom lahko skladate, urejate, izbirate inštrumente in vaše delo shranite v univerzalnem formatu Midi. Datoteke Midi lahko pretvorite v format WAV in jih zapišete na CD ali pa jih kot polifonske melodije celo prenesete na mobilni telefon.

Uporaba *Mozarta 4.1* je predvsem zabavna, zavedajte pa se, da je poznavanje not pri njegovi uporabi velika prednost.

Po vašo serijsko številko se odpravite na **www.ttp.co.uk/mozcode.htm**. Nadgradnja s popustom je dostopna na **www.ttp.co.uk/secure/mozmag.htm**.

Od blizu: Vmesnik

Osrednji dokument je obdan z aktivnimi orodnimi


File Edit View Item Bar Score Layout Window Help
Mozart1
For Help, press F1
Bar 4
Prt 1
Stv 1
Ln 1
Pg 1
Start
Mozart32 - Mozart1
06:56

Klaviatura
Glasbo vnesite neposredno na črtovje ali pa note odigrajte na klaviaturi.

Gumbi za note
Tukaj izberite vrsto not, ki jih želite uporabiti.

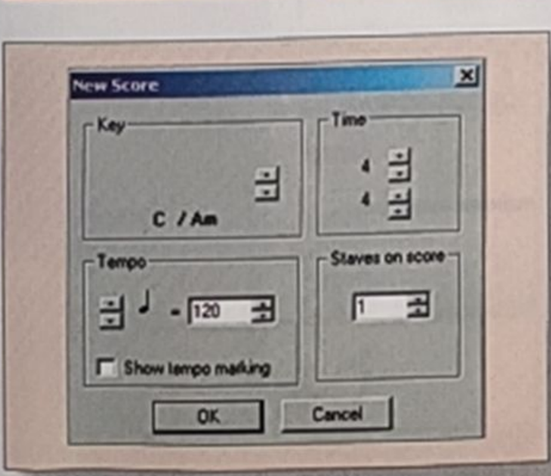
Napredni notni zapis
Tukaj boste našli navodila za dinamiko odigrane skladbe.

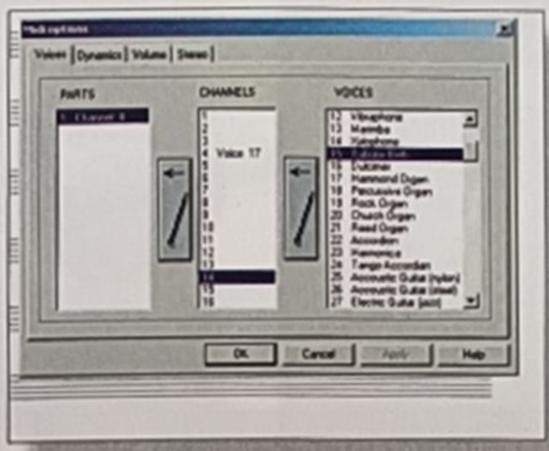
Črtovje
Mesto, kjer se pojavi vaš glasbeni dokument.

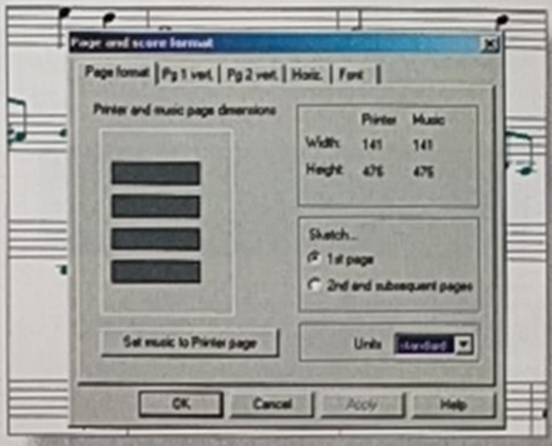
Navodila za igranje
V tej orodni vrstici boste našli bolj napredne oblike notnega zapisa, vključno z možnostmi vnosa besedila.

Prvi koraki

Od preprostih not do orkestralne mojstrovine.


New Score
Key
Time
C / Am
4
4
Tempo
120
Show tempo marking
Staves on score
1
OK
Cancel


Midi options
Voices
Dynamics
Volume
Stereo
PARTS
CHANNELS
VOICES
Voice 17
OK
Cancel
Apply
Help


Page and score format
Page format
Pg 1 vert.
Pg 2 vert.
Horiz.
Font
Printer and music page dimensions
Printer
Music
Width
141
141
Height
476
476
Sketch...
1st page
2nd and subsequent pages
Set music to Printer page
Units
standard
OK
Cancel
Apply
Help

1 Kako začeti
Ustvarite novo datoteko in izberite želeni ritem ter glasbeni ključ vaše skladbe. Vstavljanje not je enostavno, program pa samodejno prilagaja notni zapis glede na vrsto not, ki ste jih izbrali.

2 Izbira instrumenta
Pred predvajanjem označite skladbo in iz menija View izberite Midi Options. S tem lahko spremenite uporabljene inštrumente namesto privzetega klavirja.

3 Spremenite format vaše skladbe
***Mozart* deluje kot neke vrste glasbeni urejevalnik besedila, omogoča pa vam, da spremenite format vaše strani, pisavo in slog notnega zapisa pred tiskanjem. Želeno možnost izberite iz menija Layout.**

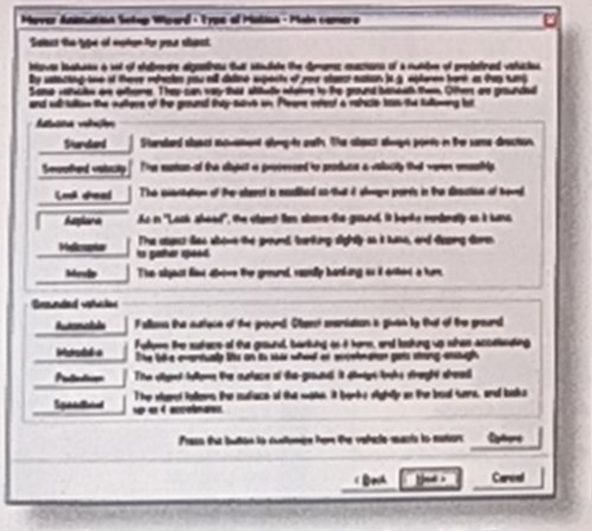
Animacije z Vue d'Esprit

Po vseh ostalih vodičih in kalupiranju raznih terenov, je končno prišel čas za animacijo. Ki pa je najlažji del.

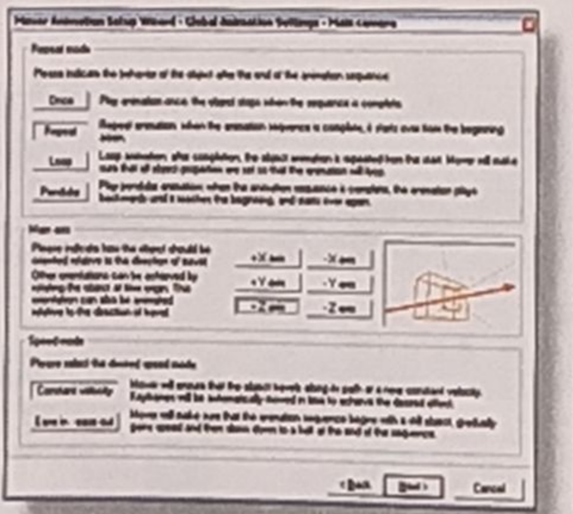
V **prvem in drugem** delu serije smo vam odprli oči. Verjetno ste opazili, da je ustvarjanje terenov z orodjem *Vue d'Esprit* nadvse preprosta in prijetna zadeva. Zdaj si pa oglejmo še gibanje. Animirati je mogoče večino objektov in materialov, kot so gosti oblaki ali valovita voda, ter premikati pogled kamer po volji. Zdaj bomo uporabili že vgrajeni pripomoček Mover (glej ga, model ima že ime takšno, da kar kriči po premikanju) in ustvarili dokaj prepričljiv prelet terena, jasno z minimalno dozo truda ali podpazdušnega izločanja ženskam neprijetne, a moškim prepoznavne snovi, znoja. Hej, skozi celoten postopek nas bo vodil poseben temu prirejen čarovnik, uporabili pa smo kar sceno Yurts. Dovolj je velika pa še izgleda dobro. Če želite uporabiti lastno sceno, vas pri tem ne bomo ovirali.

USTVARITE PRELET SCENE

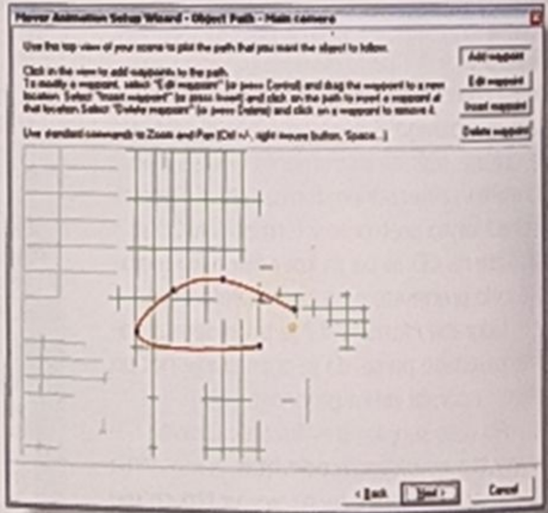
Preprosto sledite Animation Wizardu.


Mover Animation Setup Wizard - Type of Motion - Main camera
< Back
Next >
Cancel

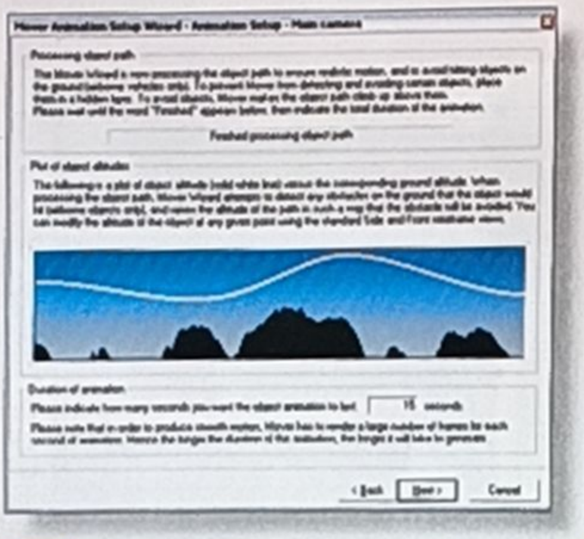
1 **Čarovnik se bo prikazal, takoj ko boste kliknili na gumb Display Timeline. Tu lahko na lahek način določite vse parametre vašega preleta ali morebiti celo peš pohoda. Izberite tip vozila, leteči stroj ali prizemljeno plovilo. Vsako izmed vozil se ponaša s svojimi značilnostmi. V našem primeru si je nekdo zaželel vožnje z letalom.**


Mover Animation Setup Wizard - Global Animation Settings - Main camera
< Back
Next >
Cancel

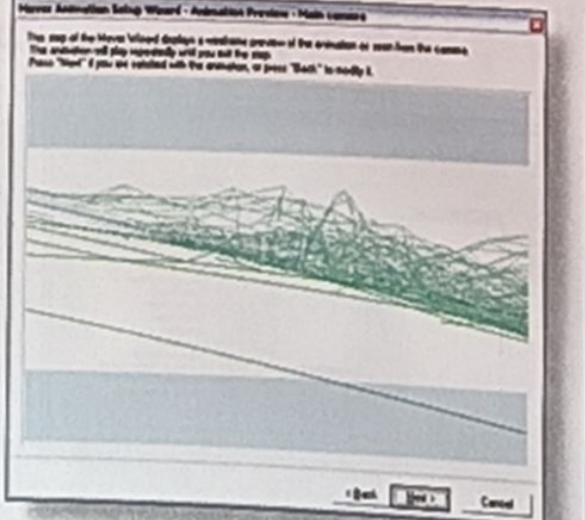
2 **Zdaj izberite, če želite, da se bo animacija ponovila večkrat, ponavljala ali sama s sabo igrala ping-pong. Za glavno os animacije (Main Axis) je večkrat dovolj, da se osredotočite zgolj na +Z, lahko pa eksperimentirate. S parametrom Speed boste nastavili bodisi konstantno hitrost preleta bodisi pospeševanje in ustavljanje.**


Mover Animation Setup Wizard - Object Path - Main camera
< Back
Next >
Cancel

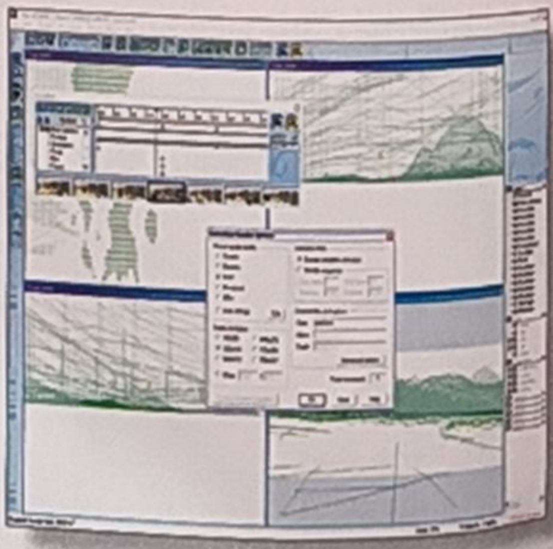
3 **Zdaj morate določiti pot gibanja kamere. To počnete na predogledu iz ptičje perspektive, premikate in povečujete ali zmanjšujete pa ga lahko po mili volji. S klikom miške dodajate v pot gibanja nove točke preleta, te pa lahko potem tudi dodatno nastavljate. Tukaj vam verejetno še ne bo uspelo določiti čisto natančne poti.**


Mover Animation Setup Wizard - Animation Setup - Main camera
15 seconds
< Back
Next >
Cancel

4 **Ko kliknete na gumb Next, bo program pregledal vse točke preleta in se prepričal, da se ne boste na poti zaletavali v objekte. Ponavadi le spremeni višino posameznih točk (kadar gre za leteči prelet), kot lahko vidite na sliki. To višino lahko tudi sami spreminjate, če še vedno niste prepričani, da je dobro nastavljena.**


Mover Animation Setup Wizard - Animation Preview - Main camera
< Back
Next >
Cancel

5 **Še enkrat kliknite na Next in videli boste žični model vašega preleta. Če želite, se lahko vrnete in določene parametre popravite, če pa ste zadovoljni, pustite stvari, takšne kot so. Ponavadi boste le morali spremeniti katero izmed točk preleta in samo dolžino animacije, če boste želeli res gladko animacijo.**



6 **Če ste bili zadovoljni, se bi zdaj pred vami morala že pojaviti časovna črta. Tu znajo zadeve postati rahlo zakomplicirane; vredno bo mogoče katero izmed stvari prebrati tudi v vodiču na spletu. Uporabite možnost Preview Render in preverite animacijo. Ko boste zadovoljni, pustite računalu, da izračuna animacijo zares.**

vodilna
slovenska
revija
o mobilnih
tehnologijah
www.mobinet.si
mobinet
GSM, UMTS, PDA, DVD, GPS, DigiFoto, Bluetooth, Notebook
TELEFON LETA 2004: GLASUJTE in zadenite mobilnik leta!
mobinet
november 2004/številka 66
850 SIT
20 NOVIH NAPRAV
GSM
UMTS
PDA
DVD
GPS
DigiFoto
Bluetooth
Notebook
MOBILNA FOTOGRAFIJA
Primerjalni
24 TEST MOBILNIKOV
Internetna izposoja DVD-jev
SE VAM SPLAČA?
E-BAY
Po letalo na boljšak
AKTUALNO
WEBDIALERJI
vam praznijo račun!
PHOTOKINA
Več kot 50 novitet
Mobinet d.o.o., Ljubljana

Merjenje hitrosti s 3DMark05

Je vaš PC pripravljen? Najnovejša aplikacija za preverjanje sposobnosti vašega grafičnega stroja je tu.

Lahko se prepirate okoli sposobnosti prikazovanja pikslov vaše najnovejše pridobitve v obliki grafične strojne opreme nove dobe izpod okrilja podjetij ATI ali nVidia, dokler vaš obraz ne bo dobil odtenka z 32-bitno natančnostjo renderirane modrine. Hej, edino, o čemer ste lahko prepričani glede vaših grafičnih kartic, je to, da niso poceni. Jasno je tudi, da želite vedeti, če so vredne svojega denarja, podobno pa velja tudi za ubožce z zastarelimi karticami. Prav je, da se prepričate, da je ta kos opreme res pripravljen iztisniti zadnjo kapljo potu, ko se bo spopadal z najnovejšimi igrami.

Podjetje Futuremark je v zadnjih letih z orodjem *3DMark* ustvarilo pravo okolje za tiste PC navdušence, ki se želijo prepričati o 3D sposobnostih svojega sistema. Programa *3DMark2001* in *3DMark2003* sta bila pravzaprav precej bolj napredno usmerjena kot katerikoli grafični pogon v igrah, ki so se takrat smukale po naših diskih. Kar je seveda pomenilo vedra izžetega potu iz vaše grafične kartice. Preizkusila sta vse funkcije, od senčnikov pikslov in verteksov do polnjenja poligonov, filtriranja tekstur in pasovno širino pomnilnika. S predstavitvijo orodja *3DMark05* se je podjetje potrudilo, da naši kartici ponovno ne bo lahko. V nasprotju s prejšnjimi različicami, ki so zgrajene na pogonu, ki ga je uporabljala akcijska igra *Max Payne*, je najnovejši stvor opremljen s popolnoma novim pogonom, ki uporablja najnovejši grafični vmesnik DirectX 9.0c. Juhu.

OCENA PRIHODNOSTI

Patric Ojala, zaposlen pri Futuremarku, poudarja, da se je *3DMark05* sposoben primerno nastaviti glede na grafično kartico, ki jo posedujete. "Nov pogon *3DMark05* uporablja Shader Model 2 ali boljšega, do generiranja senčnikov HLSL pa pride, ko je to potrebno, in nič prej. V končni fazi se pogon ujame z maksimalnim modelom senčenja, ki ga podpira nameščena kartica. Uporabnik lahko to tudi obide in sam določi senčnik, ki ga bo uporabljal pri testu," pravi Ojala. Z drugimi besedami, je najmanj, kar boste potrebovali, grafična kartica, ki je sposobna prenašati vse tarnanje DirectX 9. Le družina nVidia pa bo zbrala dovolj poguma, da se bo lahko poigrala z najbolj naprednim modelom senčenja, ki ga ponuja *3DMark05*. Pa še to velja samo za kartice od GeForce 6 naprej. Če imate spodobno opremo, jo le preizkusite, videli boste namreč, kaj vas čaka v igrah v prihodnosti in kako močno vas bo igranje udarilo po žepu.

PCF

> **Z ORODJEM *3DMARK05* SE JE PODJETJE POTRUDILO, DA NAŠI KARTICI NE BO LAHKO**

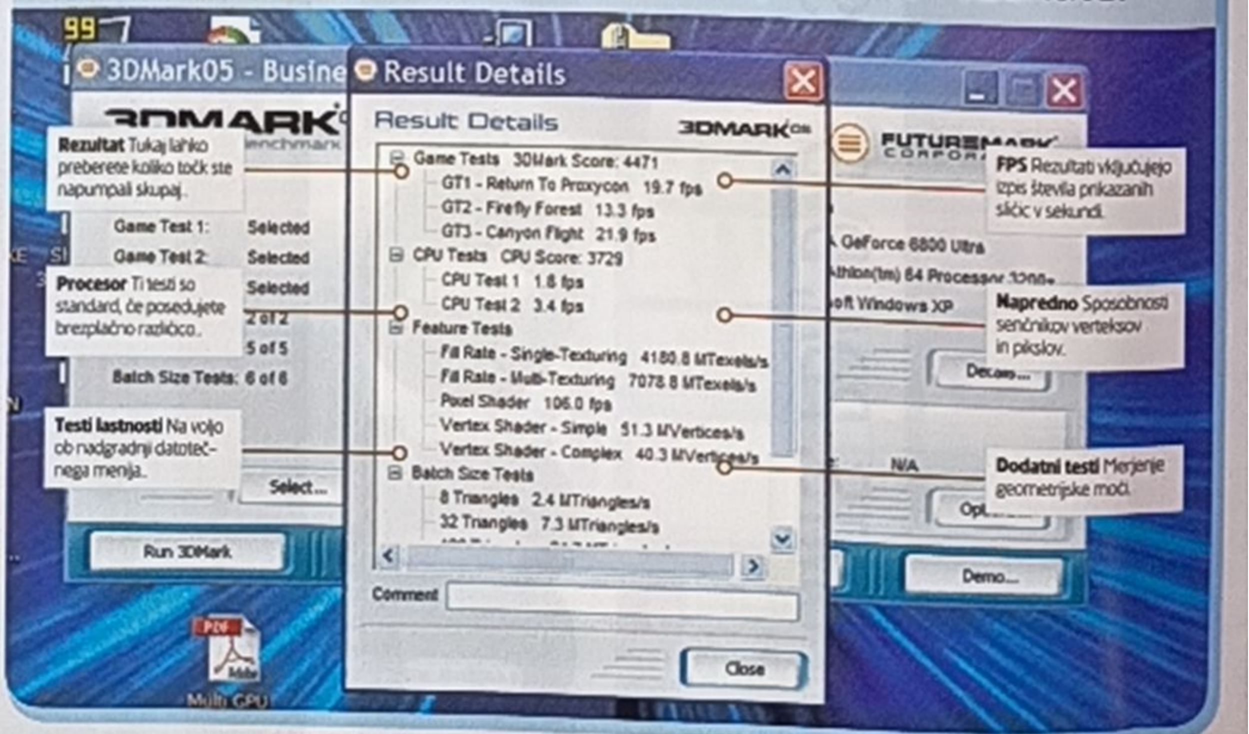
KONEC DOBE GOLJUFANJA

Najverjetneje gre za konec optimizacije grafičnih

Ko gre za prikazovanje hitrosti 3D računanja je orodje *3DMark* tista izbira, ki dejansko pokaže največ. Rezultati se s ponosom objavljajo po spletnih forumih, neutrudni navdušenci pa zapravljajo na tisoče tolarjev, da bi lahko zgradili navito pošast ter si z njo zagotovili največji zabeleženi rezultat. Šušljalo se je celo nekaj o tem, da je nekaj znanih izdelovalcev računalnikov svoje odločitve sprejemalo na podlagi rezultatov v *3DMarku*. A nazadnje je podjetje Futuremark postalo žrtev lastnega uspeha. Dober rezultat je namreč postal za izdelovalce grafičnih čipov tako zaželen, da so se zatekli k nekaterim dvomljivim optimizacijam preračunavanja. Tako sedaj mnogi dvomijo o tem, da je rezultat v *3Dmark03* bil dovolj legitimen pokazatelj dobrega potenciala 3D grafičnega prikazovanja računalnika. Pri podjetju Futuremark so zdaj odločeni, da bodo temu naredili konec. Pri njih zaposleni Tero Sarkkinen poudarja: "Od ponujanja objektivnega testiranja uporabnikom je odvisen naš obstoj. Nikoli nismo favorizirali ene ali druge strani in storili smo vse, da bi bili naši testi verodostojni. Zadevo smo velikokrat preizkusili v svojih laboratorijih in tam kakšnih anomalij ni bilo videti."

3DMark05 Prišli so rezultati

Preizkusili ste program. Preberite še porazne rezultate.



```
Result Details
⊟ Game Tests   3DMark Score: 4471
    GT1 - Return To Proxycon   19.7 fps
    GT2 - Firefly Forest   13.3 fps
    GT3 - Canyon Flight   21.9 fps
⊟ CPU Tests   CPU Score: 3729
    CPU Test 1   1.8 fps
    CPU Test 2   3.4 fps
⊟ Feature Tests
    Fill Rate - Single-Texturing   4180.8 MTexels/s
    Fill Rate - Multi-Texturing   7078.8 MTexels/s
    Pixel Shader   106.0 fps
    Vertex Shader - Simple   51.3 MVertices/s
    Vertex Shader - Complex   40.3 MVertices/s
⊟ Batch Size Tests
    8 Triangles   2.4 MTriangles/s
    32 Triangles   7.3 MTriangles/s
```

Rezultat Tukaj lahko preberete koliko točk ste napumpali skupaj.

Procesor Ti testi so standard, če posedujete brezplačno različico.

Testi lastnosti Na voljo ob nadgradnji datotečnega menija.

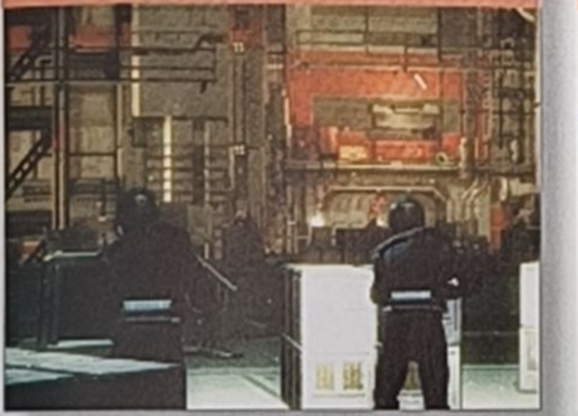
FPS Rezultati vključujejo izpis števila prikazanih sličic v sekundi.

Napredno Sposobnosti senčnikov verteksov in pikslov.

Dodatni testi Merjenje geometrijske moči.

Igralni test 1

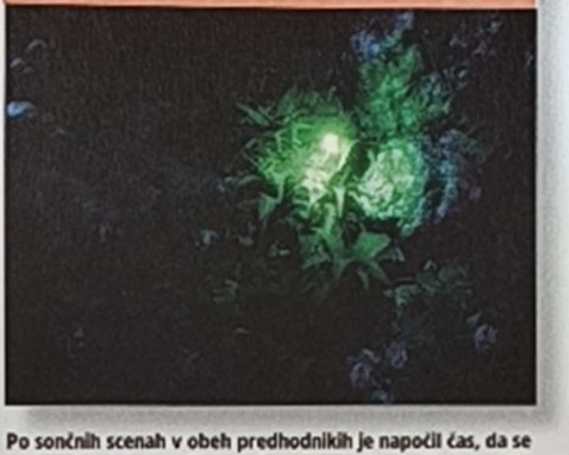
Return to Proxycon



Testi, ki jih poganjamo v *3Dmarku*, nekako vedno pričarajo v možganih občutek, da igre, ki jih trenutno nažigamo, izgledajo precej preprosto. Tako je bilo tudi z originalnim testom *Battle of Proxycon*, ki smo ga uzrli v *3DMark03*. Vsaj dokler končno ni prišel *Doom 3* in nas odpihnil iz foteljev. A ko boste uzrli to najnovejšo čudo, vas bo Futuremark pustil vse slinaste in zanikal obstoj česa podobnega. Največja pridobitev novega dela sage o Proxyconu je zamenjava tehnike metanja senc, ki jo uporablja igra *Doom 3*, z najnovejšim združenim sistemom osvetljevanja "perspective shadow maps". V teoriji je ta sistem hitrejši in prikazuje bolj realistično sliko dogajanja. Igre bodo v prihodnosti izgledale kot filmi z ogromno podrobnostmi, bump-mappingom in svetlobnimi učinki.

Igralni test 2

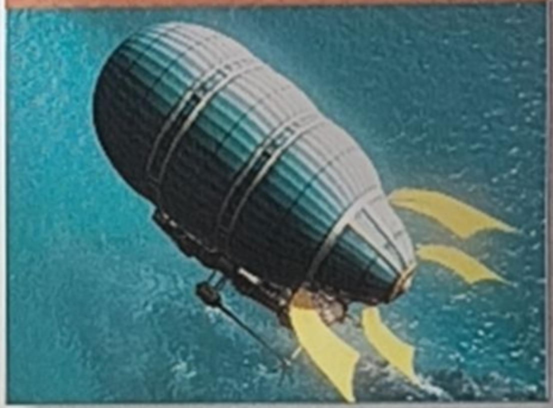
Firefly forest



Po sončnih scenah v obeh predhodnikih je napočil čas, da se malo zafrustriramo. Kamera bo v tem testu sledila kresnički skozi gosto rastje in rastline in listi bodo metali naokoli sence, ki jo bo povzročala nezemeljska zelena svetloba izpod anusa živalce. V tem ne bo ničesar fotorealističnega, dobili pa boste dober občutek, da gre za vnaprej izračunano animacijo, ki vam pravzaprav ni na voljo v nobeni igri na tržišču. Hej, strojna oprema bo v zameno za prikazovanje testa precej trpela in celo najhitrejše grafične kartice bodo skoviknile precejkrat, če bodo želele skupaj spraviti tistih 24 sličic v sekundi. GeForce 6800 GT je zmožen le borih 15 slik v sekundi, kar bo užalostilo marsikaterega kupca te sicer prekleto sposobne grafične pošasti.

Igralni test 3

Canyon flight



Zadnji test v *3DMark05* se bo odvijal na sceni, ki se bi lahko kosala z domišljijskim svetom Julesa Verna. Napihnjeno plovilo na raketni pogon bo navigiralo skozi kanjon, za petami pa ji bo velikanski morski kačon. Ve-li-kan-ski morski ka-čon. Zopet boste ugledali ogromno geometrijskih podrobnosti in realističnega osvetljevanja, ki bo tokrat prihajalo iz ene same točke, in sicer s sonca na nebu. Še bolj impresivna pa bo vodna podlaga, oplemenitena s senčenjem točk. Podobna bo tisti, ki smo jo videli v testu *Mother Nature* v *3DMark03*, vendar na veliko večjem terenu. Demo prekipeva od življenja, odsevi so naravnost fantastični in dobili boste polne gate, ko boste skozi vodo uzrli kačona, kako se od spodaj približuje in vam sledi.

Staro za novo !

Do konca leta 2004 poteka v Alterni akcija staro za novo.
Če nam v tem času prinesete katerikoli vaš stari tiskalnik, vam ga zamenjamo za nov Lexmarkov laserski tiskalnik po "nori" ceni.
PREVERITE tudi pri vašem prodajalcu !!

Lexmark **E 232**

A4 mono laserski tiskalnik
hitrost: od 21 str/min naprej
ločljivost: do 2400 image
250 listni predal, emulacija PCL6...
USB 2.0 in paralelni priključek
čas izpisa prve strani < 8,5 sek

cena z DDV: **49.900 SIT** v redni rodaji
v primeru menjave staro za novo:
39.900 SIT

LEXMARK

www.lexmark.si

www.alterna-i.si

ANNI Motnica 7a Trzin 01/5800800, **Big Bang** Fužinska c. 8 Jesenice 04/5836800, Novi trg 7 Ptuj 02/7710596, Titova 10 Postojna 05/7204998, **Big Bang Mega** Šmartinska 152 Ljubljana 01/5873573, C. Staneta Žagarja 71 Kranj 04/2340919, Pobreška 18 Maribor 02/3208766, Ankaranska 3a Koper 05/6306503, Jurčkova c. 228 Ljubljana 01/4202574, Bežigrajska 16 Celje 03/4252557, Nemčavci 1d Murska Sobota 02/5391270, Kidričeva 2b Velenje 03/8975833, Francetova Slovenj Gradec 02/8839830, **BOF** Šmartinska c. 152 Ljubljana 01/5484475, Stara c. 25 Kranj 04/2812724, Tržaška 7 Maribor 02/3207573, **E-misija** Ljubljanska c. 21d, Kamnik 01/8303530, **Harvey Norman** Letališka 3d Ljubljana 01/5855000, **Intelsat** Industrijska 7Lenart 02/7200130, **Interspar** Šmartinska 152g Ljubljana 01/5873010, Mariborska 100 Celje 03/5412260, Jamova c. 105 Ljubljana 01/4237110, Pobreška 18 Maribor 02/3208410, Ankaranska 3a Koper 05/6117410, Šalek 112 Velenje 03/8987410, Nemčavci 1d Murska Sobota 02/5361910, **JAE** Brnčičeva 13 Ljubljana 01/5896226, Loška ul. 13 Maribor 02/2521264, Opekarniška 9 Celje 03/4911777, Novi trg 5 Novo mesto 07/3316370, **JANUS TRADE** Koroška c.53c Kranj 04/2015850, CKŽ 141 Krško 07/4880890 Alpska c. 37a Lesce 04/5320155, Mariborska 128 Celje 03/42 55 080, Prežihova 5 Ravne na Koroškem 02/8750190, C. železarjev 4B Jesenice 04/5833870, **MEGAhit** Šmartinska 55 Ljubljana 01/5443055, Jake platiše 17 Kranj 04/2352020, Ul. Talcev 24 Maribor 02/2296180, Zwittrova ul. 1 Novo mesto 07/3372570, **Merkur** C. Staneta Žagarja 67 Kranj 04/2017938, Jurčkova c. 222 Ljubljana 01/2801042, Šmartinska c.152 Ljubljana 01/5200822, Industrijska c. 9 Nova Gorica 05/3311236, Tržaška 14 Maribor 02/3206126 Mariborska 162 Celje 03/5432715, Kočevarjeva 7 Novo mesto 07/3718415, **Pikanet** Makišavska 2 Murska Sobota 02/5371144, **X Com** Jenkova c. 15 Velenje 03/8972810...

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana, **t.** 01 5202 800, **f.** 01 5202 840

ALTERNA

Spoznajte svojo grafično kartico

Poleg treh glavnih testov delovanja v igrah se lahko *3DMark05* z vašo strojno opremo pozabava še na več načinov.

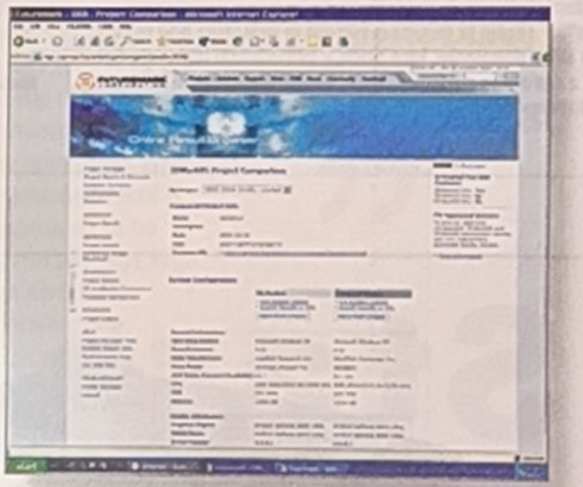
1 **TESTI PROCESORJA** Od dveh, ki sta na voljo, bo zanimivejši prvi, saj vključuje izračune, namenjene umetni inteligenci. Preveč resno teh rezultatov vsekakor ni potrebno jemati. V resničnosti igre pač niso zasnovane tako, da bi jih v celoti prikazoval glavni procesor, saj piksle naokoli premetava grafični procesor.

2 **HITROST ZAPOLNJEVANJA*** Gre za način preverjanja sposobnosti grafičnega procesorja. Kot smo že vajeni, imamo na voljo dva testa. Pri prvem gre za preverjanje sposobnosti pri eni sami teksturi, pri drugem pa pri več teksturah hkrati. Pomemben je slednji rezultat, saj skorajda ni več igre, ki ne bi uporabljala te lastnosti.

3 **SENČENJE PIKSLOV*** Senčniki pikslov posameznim pikslom dodajo posebne učinke in tako lahko dobimo okolja, ki se ponašajo na primer z veliko mero refleksije ali realistično prikazano vodo. Igri kot sta *Half-Life 2* in *Far Cry* sta prepolni teh učinkov, ki jih ponuja knjižnica DirectX 9, in tudi pri prihajajočih igrah bo tako.

4 **SENČNIKI VERTEKSOV*** Gre za premikanje verteksov naokoli, to je jasno. Če kdo ne ve, čemu to služi, se spomnite na plapolajoče lase, upogibanje trave v vetru in eksplozije, ki bodo dinamično zapolnile sobo glede na njihovo obliko. Zadeva je pomembna tudi pri izrisovanju natančnih senc, kakršne smo videli v *Doom 3*.

5 **VELIKE KOLIČINE PODATKOV*** Spet gre za test stare šole, ki v osnovi prikaže zmožnost prikazovanja trikotnih likov. Vsi objekti 3D v pogonu igre so sestavljeni iz trikotnikov, kar pomeni, da več kot jih bo vaš grafični procesor sposoben prikazovati, bolj natančni bodo lahko modeli v igrah.



6 **OBJAVITE REZULTATE** Opravili ste torej test, dobili rezultat, sedaj pa se sprašujete, če je vaš računalnik dovolj dober? Kliknite na **Online Result Browser** in se registrirajte na Futuremarkovi spletni strani . Tam lahko rezultate dodate v njihovo podatkovno bazo in jih primerjate z ostalo mašinerijo.

*Na voljo samo v različici *3DMark05 Pro*. Licenco lahko kupite na www.futuremark.com

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

NOVO!!!

OKIPAGE B4300
OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis
Junij 2003 do Avgust 2003

OKIPAGE C5000
OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet
in USB vmesnik

Oki, Network Solutions for a Global Society
OKI
SinglePass Colour DIGITAL TECHNOLOGY
MIKROING trade d.o.o.
UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING *trade* d.o.o.
Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

OKIPAGE C9000/C7000
Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex
Marec 2003 do April 2003

50 STRANI NASVETOV!

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

ŠTEVILKA 7 / DECEMBER 2004

OBVLADAJTE

ZIMSKE POKRAJINE

- Posnemite najboljše zimske posnetke doslej
- Kako izkoristiti svetlobo da ne pride do odsevov
- Nasveti za primerno pripravo

BRALCI SODELUJEJO

- VAŠE FOTOGRAFIJE Želimo vaše umetnine
- FOTO NATEČAJ Uvajamo novo rubriko
- NEPOZABNO Posnetki, ki navdihnejo
- POPOTNIKI Potujte in fotografirajte

NA LOKACIJI V DIVJINI

Tudi ta mesec vam prinašamo sveže ideje za fotografiranje

PREIZKUŠENO! 95 DIGITALNIH FOTOAPARATOV

FOTOAPARATI

CANON EOS 20D

Je dosegel 94%. 8,2MP in sanjske specifikacije

FOTOGRAFIRAJTE

TEHNIKE SLEDENJA

Vdihnite gibanje v fotografije – na abstrakten način

PHOTOSHOP

SKENIRANJE

Obvladajte kreativne tehnike skeniranja

CELOTNI PROGRAMI V VREDNOSTI 20.000 SIT

PLUS! Preizkusni programi, vtičniki, fotografije bralcev, testni posnetki in še veliko več

DECEMBER 2004 1150 SIT

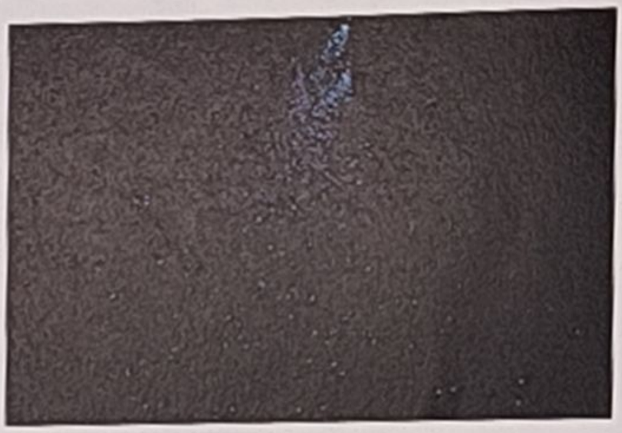
9 771581 794657

ISSN 1581-7946

Nova številka že v prodaji

Ustvarite ohranjevalnik zaslona s C++

Spoznajte programski jezik *C++* in ustvarite preprost ohranjevalnik zaslona.


***Izgubljeni v vesolju*: ne s *C++* in našim simpatičnim vodičem.**

C++ je že od svojega rojstva programski jezik, ki ga profesionalci najpogosteje uporabljajo. Njegov starejši brat *C* je bil spisan leta 1972, kot jezik za sisteme Unix. Od takrat so s pomočjo *C* in *C++* nastali praktično vsi najpopularnejši programi, ki izrabljajo vašo strojno opremo. Linux, Unix, BSD, celo *Doom 3* in na tisoče ostalih aplikacij je nastalo s pomočjo teh dveh programskih jezikov.

Jezik *C++* se prevaja. To pomeni, da lahko kodo spišete v kateremkoli urejevalniku besedila in jo shranite kot običajen tekst. Tega nato prevedete s posebnim programom oziroma prevajalnikom (compiler), ki pretvori kodo, ki je razumljiva programerju, v strojno kodo, ki jo razume računalnik. Rezultat prevajanja kode je izvršilna datoteka s končnico .exe. Tako osnovna izvorna koda ostane nespremenjena in jo lahko mirno popravljate in kasneje znova prevedete, da dobite posodobljen program.

Kodo lahko vnesete tudi v kakšnem izmed okolij IDE (Integrated Development Environment), ki vsebujejo vrsto naprednih orodij, kot sta preverjanje pravilnosti kode in barvno označevanje, kar naredi kodo lažje razumljivo in bolj berljivo. Okolje IDE vam lahko postreže tudi z drevesom uporabljenih datotek, kar boste znali ceniti šele, ko boste presedlali nazaj na vnašanje kode v navadnem urejevalniku besedila.

Obstaja več vrst programskih jezikov, v grobem pa bi jih lahko razdelili v dva tabora: nizkonivojski in visokonivojski. Nizkonivojski so tesno vezani na strojno opremo, programi pa običajno delujejo samo na specifični platformi. Ti programi so zelo hitri, a ker se ne morejo uporabljati na različnih sistemih brez konkretnih sprememb kode, niso posebej popularni. Visoko-nivojski jeziki so v primerjavi z njimi počasni, zato pa tečejo na večini računalnikov. *C++* je posebnost, saj združuje prednosti obeh vrst jezikov. Programi napisani v *C++* bodo lepo tekli skoraj na vseh platformah, poleg tega pa *C++* omogoča zelo natančen nadzor nad strojno opremo.

KOMPONENTE KODE

Kodo, napisano v *C++*, sestavljajo štiri glavne komponente: ukazi prevajalniku, spremenljivke, funkcije in stavki. Ukazi prevajalniku so napotki, ki jim mora slediti prevajalnik – preureditev kode glede na operacijski sistem, na primer. Spremenljivke so predalčki, kamor se shranjujejo podatki. Vsaka spremenljivka ima ime in se nanaša na določen del pomnilnika. Poznamo veliko tipov in velikosti spremenljivk, vse pa je odvisno od tega, kakšno vrsto podatkov shranjujete. Funkcije so deli kode, ki skupaj izvajajo določeno nalogo. Tako lahko imate funkcijo, ki vam bo zgolj zmnožila dve vrednosti ali pa funkcijo, ki bo našla določen del sobe. Stavki so meso programa, saj opisujejo njegov izid. Brez stavkov bi vaš računalnik samo žalostno ždel v kotu.

Na naši spletni strani (**www.pcformatslo.net**) boste med datotekami v razdelku "Razno" našli izvorno kodo ohranjevalnika zaslona. Ta uporablja OpenGL, grafično tehnologijo, ki daje moč igri *Doom 3*. Ohranjevalnik zaslona sestavljajo trije izvori isker, ki se gibajo po krožnih tirih. Iz njih brizgajo delci, ki spreminjajo barvo, na njih pa vpliva še gravitacija. Kmalu vam bomo postregli z novimi vodiči po *C++*, do takrat pa se preselite na **www.cprogramming.com** (splošne informacije) in **http://nehe.gamedev.net** (legendarni vodič po grafiki z OpenGL).

POSKUŠAJTE RAZUMETI C++

10 korakov do črnega pasu v programskem jeziku *C++*.

1 VKLJUČITEV GLAV Na samem vrhu izvorne kode smo vključili glave ("headers"). V glavah so naštete funkcije in spremenljivke, ki jih bomo uporabili: funkcije OpenGL, na primer.

2 DEFINICIJE Definicije so ukazi prevajalniku. Vsaka referenca na definirano konstanto v kodi se bo med prevajanjem zamenjala z njeno vrednostjo. Definicije se uporabljajo v primeru, ko boste večkrat uporabljali isto vrednost in jo želite določiti na enem samem mestu.

3 STRUKTURA DELCEV Tole je podatkovna struktura. Vsebuje kup informacij, lahko pa jo prevzame več spremenljivk. V našem primeru ima vsak delec svojo strukturo, ki shranjuje podatke o barvi posameznega delca, njegovem gibanju, položaju in dolžini življenja.

4 POLJE VIROV DELCEV To je polje virov, ki pljuvajo delce. Kot lahko vidite, je število predmetov v polju določeno z definicijo MAX_SPARKS. Ker ima ta konstanta privzeto vrednost 3, bodo na zaslonu po zagonu programa vidni trije viri delcev.

5 ZANKA FOR Ta zanka se ponavlja za vse delce, enega za drugim, dokler spremenljivka zanke "loop" ne postane večja od zgornje meje števila delcev, ki je definirana na začetku kode.

6 MATEMATIKA Ti na videz kompleksni enačbi skrbita, da se viri delcev krožno premikajo glede na vrednost spremenljivke "delay".

7 KAJ ČE Stavek "if" je ena bolj uporabnih stvari v programiranju. Deluje preprosto – če je izraz v oklepaju resničen, naredi eno stvar, če pa je neresničen, naredi drugo.

8 ANGLEŠČINA Ta zviti del kode spremeni barvo, s katero rišemo, v tisto, ki pripada delcu, ki ga trenutno obdelujemo. Pri programiranju so ukazi in imena spremenljivk običajno v ameriški angleščini.

9 RIŠI Vse, kar ta zajeten del kode naredi, je, da nariše na zaslon lik s pomočjo spremenljivk x, y in z. Tu se pravzaprav rišejo vsi delci. Če tega dela kode ne bi bilo, bi bil zaslon prazen.

10 SWAPBUFFERS To je funkcija, ki vse, kar smo določili za risanje, v enem zamahu vrže na zaslon. Glede na njo se meri število slik v sekundi (FPS).

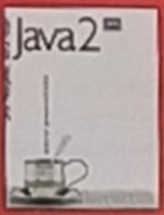
```
#include <windows.h>
#include <scrnsave.h>
#include <commctrl.h>
#include <gl\gl.h>
#include <gl\glu.h>
#include <gl\glaux.h>
#include <math.h>

#define MAX_PARTICLES 600
#define MAX_SPARKS 3

typedef struct {
    bool active; float life; float fade;
    float r; float g; float b;
    float x; float y; float z;
    float xi; float yi; float zi;
    float xg; float yg; float zg; } particles;

sparks sparkler[MAX_SPARKS];

for (loop = 0; loop < MAX_PARTICLES; loop++)          {

sparkler[lop].x = (float)sin(delay * (lop * 4) + 1);
sparkler[lop].y = (float)sin(delay * (lop * 3) + 1);

if (sparkler[lop].particle[loop].life < 0.0f) {

glColor4f(1.0f - sparkler[lop].particle[loop].r, 1.0f -
sparkler[lop].particle[loop].g, 1.0f - sparkler[lop].
particle[loop].b, sparkler[lop].particle[loop].life);

glBegin(GL_TRIANGLE_STRIP);
glVertex3f(x + 0.02f, y + 0.02f, z);
glVertex3f(x - 0.02f, y + 0.02f, z);
glVertex3f(x + 0.02f, y - 0.02f, z);
glVertex3f(x - 0.02f, y - 0.02f, z);
glEnd();

SwapBuffers(hDC);
```

Prevajanje kode

Ustvarite izvršilno kodo, ki se bo izvajala na vseh PC-jih.

Za resno in poceni kodiranje vsekakor poglejte *DevCPP*, odličen prevajalnik in IDE. Povrhu vsega pa gre še za odprtokodni projekt. *DevCPP* lahko brezplačno snamete s strani **www.bloodshed.net/devcpp.html**, našli pa ga boste tudi *PCF* disku prejšnjega meseca. Večina profesionalnih programerjev in razvijalcev programske opreme za programiranje uporablja okolje *Microsoft Visual C++*. Gre za zelo pregleden IDE, ki se postavlja z nekaj precej mogočnimi lastnostmi. Kot prevajalnik izpljune izvršno kodo, ki bo tekla pravzaprav na vseh PC-jih, ki jih žene operacijski sistem Windows. Datoteke projekta ohranjevalnika zaslona so zapisane v obliki *Microsoft Visual C++*, vendar pa jih bo znal odpreti in prevesti katerikoli prevajalnik C++. Programirate lahko seveda tudi na sistemih Linux. Tu je precej popularen IDE imenovan Anjuta, ki je precej močan, čeprav je še v fazi beta.

Vroča jesen v Pasadeni



Java2
Uroš Mesojedec, Borut Fabjan
ISBN: 9616361309
Cena: 8.490,00 SIT
Izid: avgust 2004

Access 2003
Primož Bradač
ISBN: 9616361422
Cena: 9.890,00 SIT
Izid: januar 2005

Zvijače za Windows XP
Preston Gralla (prevod O'Reilly)
ISBN: 9616361600
Cena: 5.990,00 SIT
Izid: november 2004

Photoshop CS udarni triki
Scott Kelby, Felix Nelson (prevod New Riders)
ISBN: 9616361619
Cena: 7.490,00 SIT
Izid: december 2004

Naučite se PHP v 24 urah
Matt Zandstra (prevod SAMS)
ISBN: 9616361627
Cena: 8.490,00 SIT
Izid: oktober 2004

OB VSAKEM NAKUPU
DARILO
V MESECU DECEMBRU

ZALOŽBA Pasadena®

www.pasadena.si
Računalniška založba in spletna knjigarna.
Založba Pasadena, d.o.o. Brnčičeva 41a, 1000 Ljubljana
telefon: (01) 560 65 46, faks: (01) 560 65 10, e-pošta: knjige@pasadena.si

---

Zakaj Knjižni klub Založbe Pasadena šteje že 9000 članov?

NAJVEČJA KNJIGARNA RAČUNALNIŠKE LITERATURE V SLOVENIJI

V naši spletni knjigarni lahko najdete skoraj **25.000** strokovnih knjig, ki jih potrebujete pri uspešnem opravljanju svojega dela. Knjige so iz različnih področij s poudarkom na računalništvu in informatiki, poslovnih in pravnih knjigah. Knjige so v slovenskem in angleškem jeziku.

Ker se splača!

- Članstvo ne prinaša nobene obveznosti do nas, nobenega obveznega nakupa
- S članstvom pridobite pravico kupovati ceneje. Večino knjig v naši spletni knjigarni lahko kupite do 20% ceneje. Knjigo meseca pa kar s 40% popustom.
- Redno ste obveščeni o novostih, posebnimi in akcijskimi ponudbami, znižanji, zanimivih dogodkih in podobnim.
- V dogovoru z nekaterimi podjetji imate kot član knjižnega kluba Pasadena popust na računalniške in oblikovalske tečaje
- Dostavimo vam katerokoli knjigo, ki jo najdete na straneh tujih založb ali večjih spletnih knjigarn, hitro in cenovno ugodno!
- Upoštevamo vaše želje in predloge - z vašo pomočjo bomo lahko izdajali in prodajali knjige, ki jih potrebujete.

Dovolj razlogov? Obiščite spletno knjigarno

www.pasadena.si

in poiščite knjigo zase.

Na voljo tudi pestra ponudba računalniške literature v angleškem jeziku!

Hacking Exposed, Fourth Edition
Založba: McGraw-Hill
AVTOR: Stuart McClure, Joel Scambray
ISBN: 0072227427
Cena: 13.424,00 SIT

Veliko knjig o računalniški varnosti se zadeve loteva iz obrambnega pogleda. Pravijo: »Naredite to in verjetno boste preživeli določeno vrsto napada.« Na osvežujoče drugačen način pa knjiga o varnosti govori iz napadalnega zornega kota. Takoj razloži, kako uporabiti nasprotne ukrepe – kjer obstajajo –, ki bodo znane napade naredili za neškodljive. Avtorji knjige obravnavajo vsak pomembnejši omrežni operacijski sistem in omrežno napravo posebej ter vam natančno povedo, kaj storiti v operacijskem sistemu Unix, Windows NT ali NetWare.

PHP and MySQL Web Development, 3rd Edition
Založba: Sams
AVTOR: Luke Welling, Laura Thomson
ISBN: 0672326728
Cena: 10.976,00 SIT

Knjiga PHP and MySQL Web Development bralca uči, kako razvije dinamična in varna komercialna spletna mesta. Knjiga je primerna za vse tečaje spletnega razvijanja, pri katerih se uporabljajo skripti PHP in zbirke podatkov MySQL. Bralce vodi skozi celoten postopek gradnje dinamičnih in varnih komercialnih spletnih mest in aplikacij z dvema najbolj uporabljanima odprtokodnima orodjema: PHP in MySQL.

Microsoft Windows Server 2003 Administrator's Pocket Consultant
Založba: Microsoft Press
AVTOR: William R. Stanek
ISBN: 0735613540
Cena: 6.590,00 SIT

To je praktičen žepni vodnik za strokovnjake IT, ki podpirajo Windows Server 2003. Ta vodnik je zasnovan za hitre vpoglede in pokriva vse pomembne informacije za izvajanje vsakodnevnih opravil sistemskega skrbništva. Teme vključujejo upravljanje delovnih postaj in strežnikov, uporabo storitev Microsoft Active Directory™, ustvarjanje in upravljanje računov uporabnikov in skupin, varnost in nadzor nad podatki, varnostno kopiranje in obnavljanje podatkov, omrežno skrbništvo s protokoli TCP/IP, WINS ter DNS in več.

ZALOŽBA Pasadena **Na voljo smo vam na spletni strani www.pasadena.si, na telefonski številki (01) 560 65 46 in faksu (01) 560 65 10.**

PREJŠNJE ŠTEVILKE
Ste zgrešili prvi del?
Pokličite **080 23 13**
in naročite *PCF33*.

Amapijeva čarovnija

Po tistem, ko smo se prejšnjo številko lahko pohvalili s skokom v okolje 3D, bomo zdaj uporabili čarovnijo programa *Amapi* in spremenili kocko v prvorazreden majhen nezemeljski stvor.

Drugi del

delo z njim mogoče ni najpreprostejše, a po slabem mesecu treninga bi zdaj že morali obvladati vsaj za rumeni pas ter se vsaj po vmesniku sprehajati kot po svojem stanovanju. Hej, do sedaj bi vam ustvarjanje modelov s krivuljami ter lepljenje tekstur na njihova obličja že moralo biti jasno. Dobro, blizu perfektnega mogoče ravno ne, blizu dobrega pa.

Ustvarili ste svoje mesto in intergalaktične vesoljske postaje, navrgli nekaj dvokrilcev in ostale leteče zalege, zdaj pa je čas, da se pomaknete naprej v svojem raziskovanju. Saj nočemo, da bi za sabo morali pustiti vaš preljubi svet 3D, želimo le, da poglobite svoje znanje.

S tem programom lahko ustvarite pravzaprav vse, kar želite in z mahanjem čarovniške palice orodja *Amapi* bomo preobrazili preprost in primitiven objekt v obliki kocke v majhno, a spodobno oblikovano, dinozavrom podobno pošast. V ta namen bomo uporabili nekaj glajenja, potegov ploskev in ostalega hokusa-pokusa, ki tu zraven spada. Rezultati so fantastični, verjemite. **PCF**

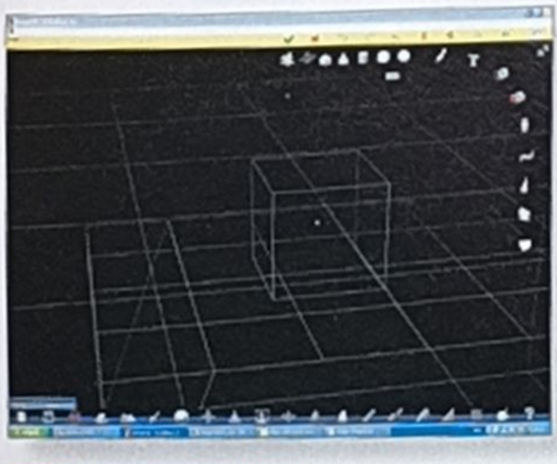
NAJ NASVETI

Navigacija med orodji je precej težka, kot boste hitro videli tudi sami. S pritiskom na preslednico pa boste lahko izbirali med tremi različnimi smermi izrivanja ploskev, kar vam bo olajšalo življenje. Ko boste označili točke, pritisnite na preslednico in določite velikost izvlečka. Pritisnite še enkrat in pričeli boste z vlečenjem, kar je koristno, kadar želite vašim stvorom ustvariti noge. Z malce vaje vam bo uspelo narediti okončine, ki bodo ponosne, da se lahko nahajajo na vašem liku.

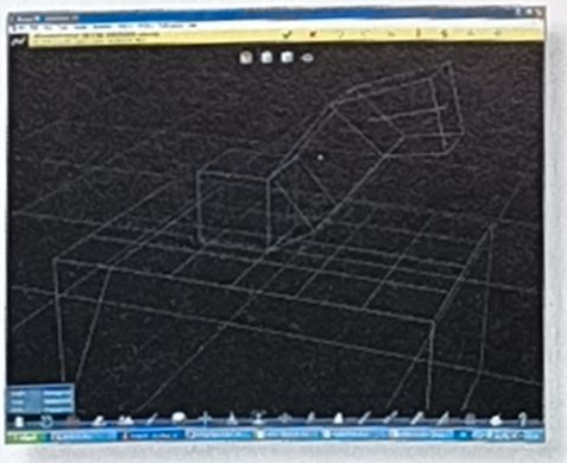
Pri brisanju odvečnih ploskev in vlačenju morate biti pozorni na to, da vam model ne bo ušel z robov zaslona. Jasno, uporabite orodja na dnu in z njimi prevzemite nadzor nad pogledom. Ta orodja bodo delovala, tudi kadar boste imeli izbrano drugo orodje in tako ne boste izgubili ničesar, kar ste ravnokar popravljali ali ustvarjali. Najlaže boste navigirali, če boste uporabljali smerne tipke in njih raba bo slej ko prej postala prepotrebna, še posebej, če se boste zabavali z bolj kompleksnimi zadevami.

USTVARITE NEZEMLJANA IZ KOCKE

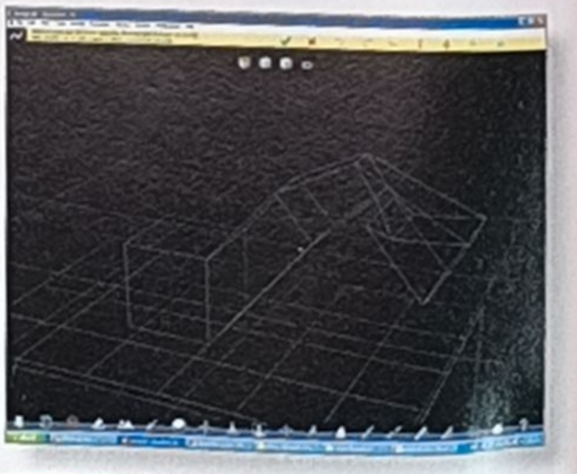
En hiter zamah z *Amapijevo* palico in bitje bo oživelo!



1 **USTVARJANJE KOCKE**
Zelo težko. Izberite primerno orodje in kliknite na delovno površino na mesto, od koder želite, da se bo kocka pričela. Kliknite še na drugo točko in izberite velikost. Razmerja bodo ostala enaka. Pritisnite Enter.



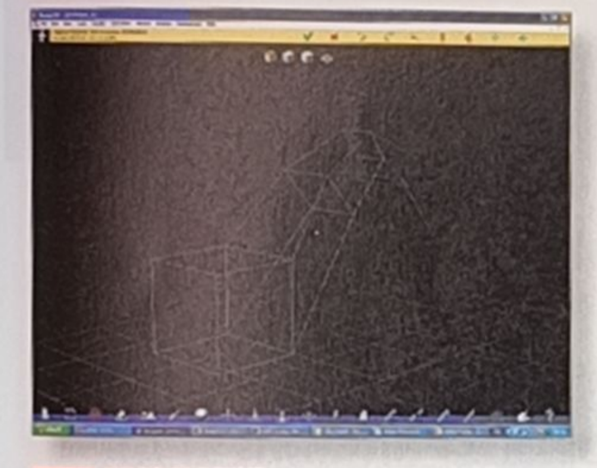
2 **NASTAVITEV PLOSKEV**
Pričnite z vratom. V ta namen uporabite orodje Sweep, ki bo podaljšalo in spremenilo obliko krivulje vratu. Kliknite enkrat na začetku na strani ploskve ter potegnite ploskev tako, da bo viden dolg vrat. Enter.



3 **POVEČAVA VRATU**
Vrat je zdaj enako debel na začetku, koncu, sredini in še kje. S tipko – si pomagajte pri določevanju širine vratu na različnih predelih. Nato pa izberite orodje Sweep in ustvarite glavo z uporabo tipke + za povečavo.

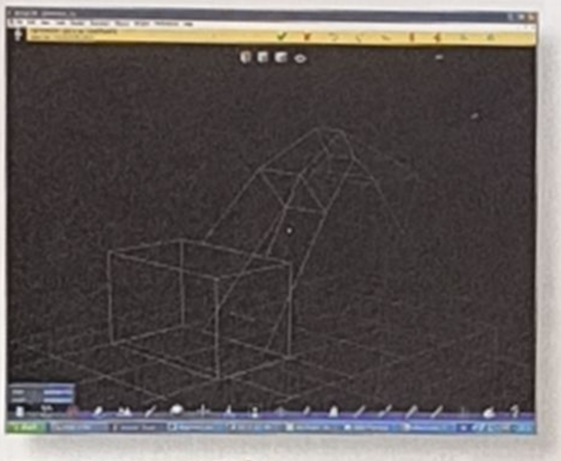
OBLIKUJTE SVOJO PRILIKO

Če vam uspe preoblikovati kocko, boste pripravljeni tudi na večje izzive.



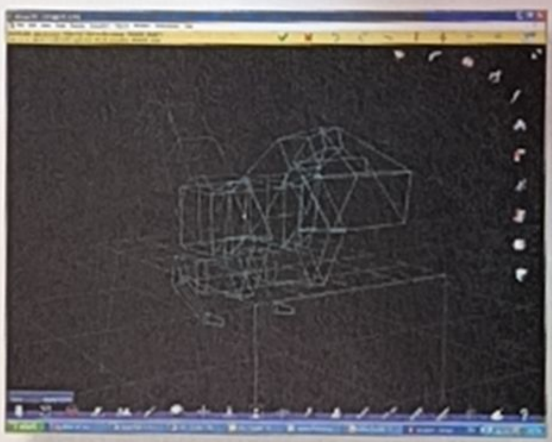
1 IZBOR PLOSKVE

Izberite orodje **Extrusion**, držite tipko **Shift** in kliknite na rob kocke, ki je sosednja vratu. Izbrana ploskev se bo obarvala rumeno. Sedaj spustite tipko **Shift** in uporabite smerne tipke ter zavrtite model, da boste lahko izbrali še nasproti ležečo ploskev.



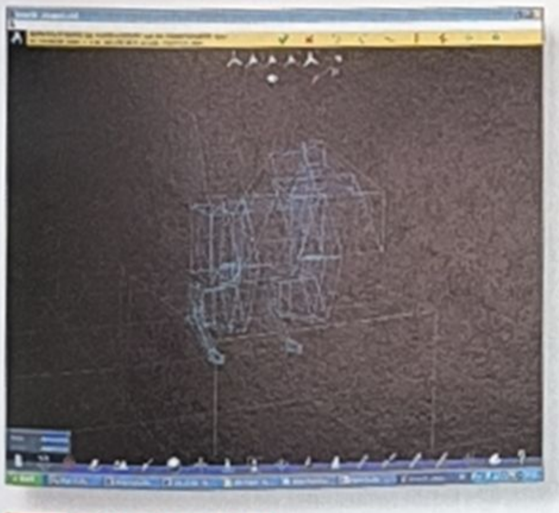
2 IZDELAVA OKONČIN

Ko ste izbrali drugo ploskev, vam bo omogočeno potegniti in podaljšati obe ploskvi simultano v obe smeri. Razdaljo lahko premerite tako, da pogledate na rumeno črto, ki se nahaja poleg nazadnje izbrane ploskve.



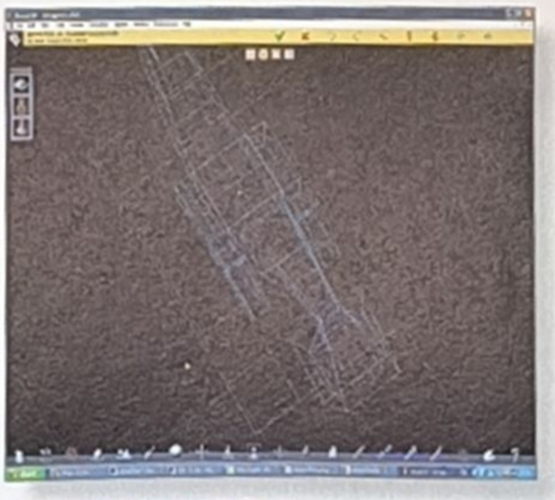
3 NOŽNI POGON

Uporabite orodje **Sweep** in z isto tehniko izbora ustvarite preproste noge na robovih kocke. Ko boste zadovoljni z rezultatom in položajem, pritisnite **Enter** in si s tipkama [+] in [−] pomagajte pri določanju velikosti.



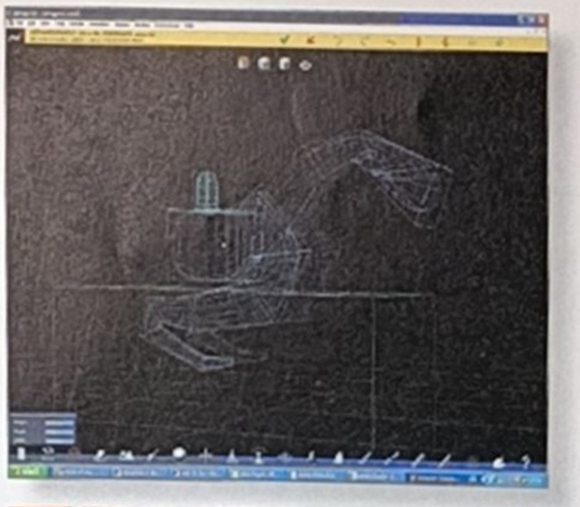
4 GLAJENJE POŠASTI

Treba bo zgladiti zunanje robove mar ne? Pomaknite se na paleto **Modelling** in, jasno, izberite orodje **Smooth**. Ko boste kliknili na orodje, boste videli, da se pod primitivnim modelom prikaže zglajen model vašega bitja. S pritiskanjem na tipki [+] in [−] lahko določate kompleksnost mrežnega modela.



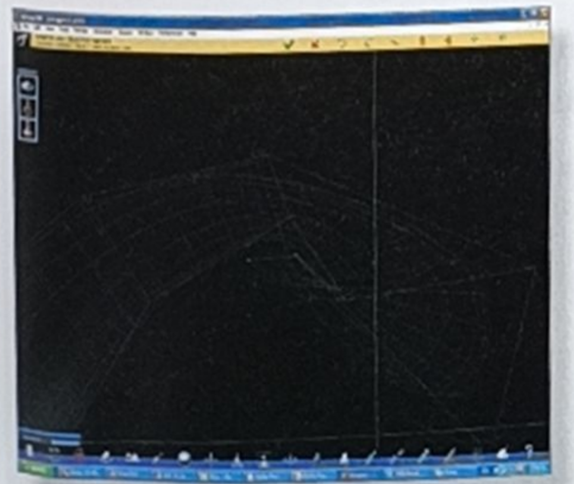
5 OBLOŽITE POVRŠINO

Pomaknite se spet na paleto **Modelling**, tako da pomaknete kazalec na desni rob zaslona. Najdite orodje **Decimate** in pojavilo se bo tudi orodje **Tessellate**. Kliknite nanj in na vrhu se pojavijo štiri možnosti. Izberite orodje **Edge** in izberite rob na hrbtnem predelu nezemljana.



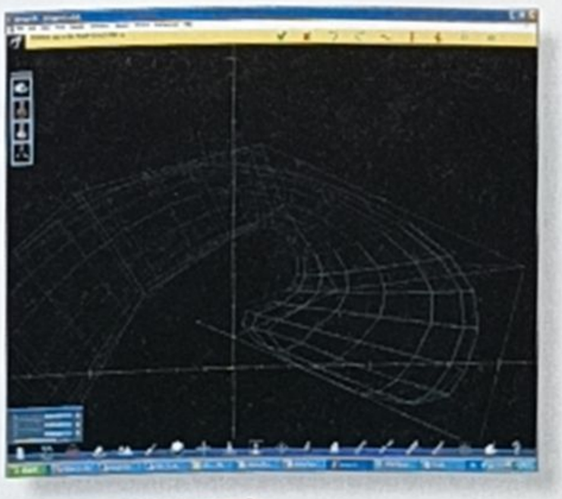
6 IZDELAVA HRBTENICE

Izberite orodje **Sweep Edges** med ikonami na vrhu. Kliknite na enega izmed centralnih robov modela ter ga potegnite tako, a boste ustvarili hrbtenico modela. Ko vam to uspe, pritisnite na vedno popularni **Enter** in nastavite zadevo s tipko [-] .



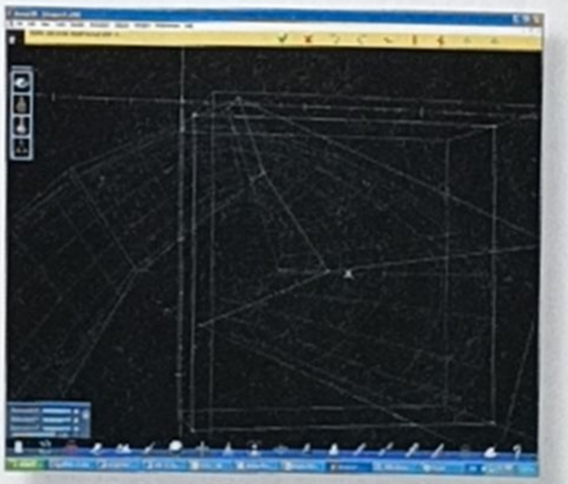
7 NASTAVLJANJE IZGUBLJENIH TOČK

Ko boste zgladili model, boste opazili, da je nekaj točk na napačnih koncih. Izberite orodje **Stretch** iz palete **Modelling** in dvakrat z desnim gumbom miške kliknite v delovni prostor. Tu zdaj izberite orodje **Bull's Eye**.



8 PREMIKANJE TOČK

Zavihtite kazalec in na desnem koncu zaslona najdite orodje **Stretch**. Izbrane točke potegnite v pravi položaj. Ko boste mislili, da se nahajajo natanko tam, kjer jih želite imeti, pritisnite na **Enter**.



9 POVEČEVANJE DELOV MODELA

Z isto tehniko se pozabavajte zdaj pri obračanju in spreminjanju velikosti delov vašega modela. Z dvojnim desnim klikom izberite orodje **Bull's Eye**, izberite točke področja, zavihtite miško in povečajte. Pritisnite **Enter**.

Dodajte trdi disk IDE

Vam zmanjkuje prostora na disku? Dodajte trdi disk, saj je enostavno.

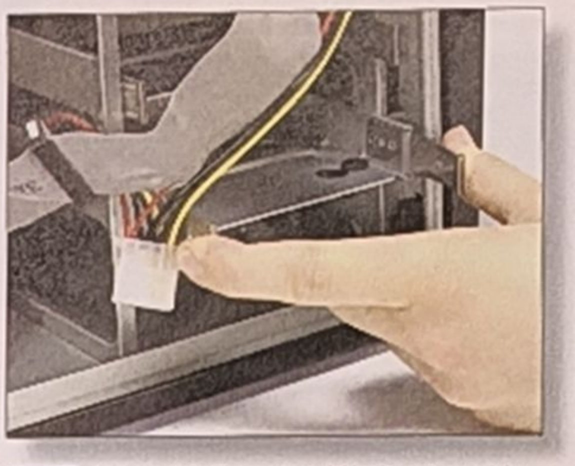
Trdi diski niso ravno najbolj razburljive komponente računalnika, so pa ene najpomembnejših. Ko kupujete disk, poskrbite, da se bo vrtel z vsaj 7.200 obrati v minuti in da je dovolj velik. Diski namreč postajajo vse cenejši in danes lahko dobite goro prostora za čisto solidno ceno. 120Gb za 20 tisočakov? Mala malica.

Spreminja se tudi način priklapljanja diskov. Večina starejših PC-jev še vedno uporablja tehnologijo IDE, novejši pa imajo tudi priključke Serial ATA (S-ATA). Najverjetneje je disk, ki ga že imate v računalniku, IDE – in v tokratnem vodiču vam bomo pokazali, kako priključite disk IDE.

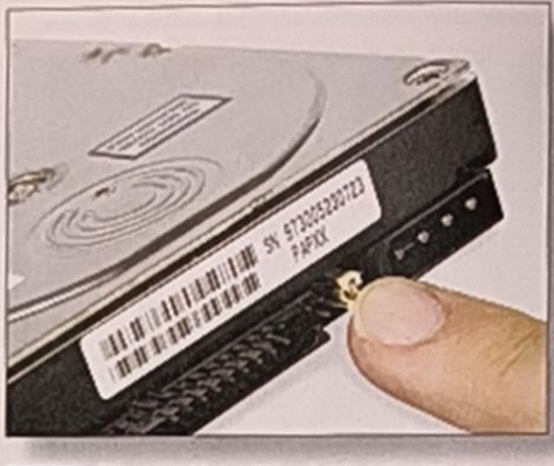
Če ste računalnik šele kupili, imate na disku verjetno eno samo particijo. Ustvarjanje različnih particij – še posebej na sistemskem disku – pa je precej dobra ideja. V bistvu je lahko na račun ločevanja podatkov na particijah sistem precej bolj stabilen. Disk lahko razdelite na več particij, najbolj uporabljana možnost pa je delitev v dve particiji – eno za Windows in aplikacije, drugo pa za shranjene datoteke in varnostne kopije.

Najboljša izbira datotečnega sistema za Windows XP je NTFS. Edini razlog za to, da formatirate disk v stari standard FAT32 je, če imate v omrežju računalnike z Windows 98 in želite, da bi ti dostopali do vašega računalnika, ta odločitev pa bo tudi znatno zmanjšala zanesljivost sistema.

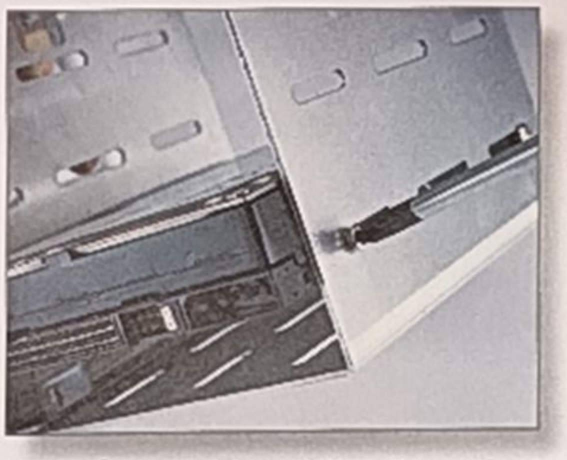
PCF



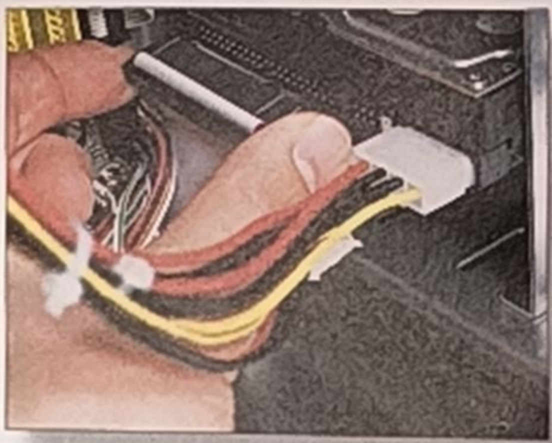
1 Najprej občutljive zadeve. Izklopite računalnik in izvlecite napajalni kabel. Odstranite stranico in poiščite obstoječi trdi disk. Drugi disk boste morali vstaviti v kletko, ki je dovolj blizu drugemu priključku na podatkovnem kablu, na katerega je priključen prvi disk, da boste novinca sploh lahko povezali.



2 Ob omembi mostičkov boste najverjetneje pomislili na arhitekturo, a so v bistvu drobne kovinske komponente na zadnjem delu trdega diska. Eden od vaših diskov mora biti nastavljen na položaj master (tisti, ki je že nameščen, je najverjetneje tako nastavljen), drugi pa na položaj slave.



3 Če ne veste, kako prestaviti mostiček v pravi položaj, si oglejte vrhnjo stran diska, kjer je običajno nalepka, na kateri so vsi ti položaji. Ko je to urejeno, postavite disk na želeno mesto. Vijačenje prihranite za takrat, ko bo disk pravilno priklopljen in ko boste preverili, če pravilno deluje.

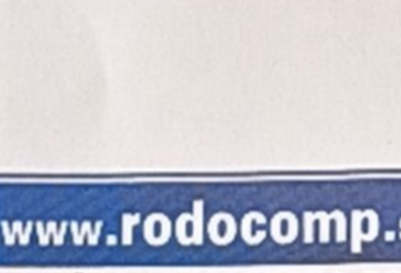


4 Ko je disk na mestu, je čas za povezovanje kablov. Disk je potrebno povezati z dvema kabloma, z že omenjenim širokim podatkovnim kablom in s kablom za napajanje. Slednji visijo iz zmešnjave kablov, ki tečejo iz napajalnika. Oba kabla vtaknite v pripadajoči reži.

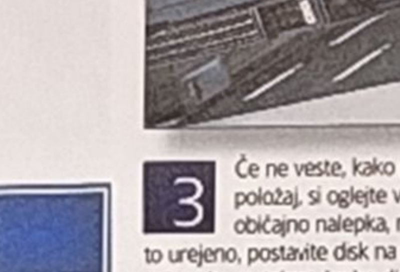
www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

Čas je za akcijo

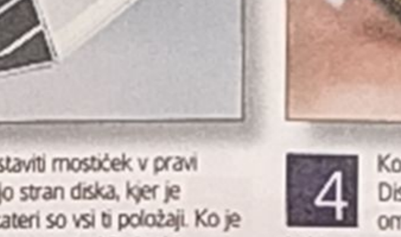
Po namestitvi je potrebno disk tudi formatirati.



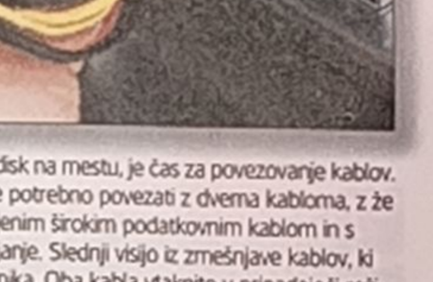
1 Najprej je disk potrebno formatirati v primeren datotečni sistem. V Windows z desnim gumbom miške kliknite na **My Computer** in iz menija izberite **Manage**. Dvakrat kliknite na **Storage**. Če se v seznamu pojavi novi disk, bo opisan kot Unallocated. Z desnim gumbom miške kliknite nanj in izberite **Format**.



2 Sledite navodilom, da zaključite formatiranje. S tem istim orodjem lahko disk tudi particionirate, a je v te namene bolje uporabiti namenska orodja, ki niso del Windows. Če pa imate namen namestiti še kakšno alternativno različico Windows, lahko disk particionirate po zagonu namestitvenega programa.



3 Za particioniranje diska lahko uporabite DOS-ovo aplikacijo *FDisk*. Zaženite torej MSDOS, vnesite ukaz **FDISK** in pritisnite [**Enter**]. Seveda pa lahko uporabite katero od orodij za particioniranje, ki ne prihajajo iz Microsoftovih logov. Popularni *Partition Magic* je vsekakor vreden preizkusa.



4 *Partition Magic* je enostaven za uporabo in omogoča poigravanje s particijami po mili volji. Vsekakor je boljši od orodij, ki so del Windows. Ko namestite drugi disk, ustvarite varnostno kopijo prvega (sistemskega) diska z aplikacijo, kot je *Acronis True Image*, na katero se prav tako splača vreči oko.

Norman Lavasoft Ad-aware odpravlja najpogostejšo in najnevarnejšo golazen, ki upočasnuje računalnike, povzroča obilo skrbi in ogroža varnost vaših podatkov in poslovanja. Norman Adaware odpravlja golazen vseh vrst: spyware(špijunske programe), adware(reklamne robote), scumware, trojance, keyloggerje, webdialerje, "data mining" programe, parazite(kombinacija spyware-a in hijacker-ja), toolbars, activeX nesnago, drive-by-download, tracking piškotke, spyware registry ključe, browser ugrabiteljske črve, browser helper objekte, itd.

Norman Ad-Aware SE Plus

Norman Adaware SE+
za samostojne računalnike in mala omrežja
že od **6.050** SIT

Norman Ad-Aware SE Professional

Norman Adaware Professional
za poslovna okolja in večja omrežja
že od **9.120** SIT
AKCIJA 2004! Skupaj z Norman Virus Control še dodatnih 25% popusta!

edini, ki vsem vlada,
edini, ki vse preseže,
edini, da vse poišče
in iz mašine izbriše!

NORMAN®
v sodelovanju s podjetjem Lavasoft
www.norman-si.com
info@norman-si.com

Adaware je zmagovalec velikega testa "ZDnet spyware review 2004"
Skupna ugotovitev testa "ZDnet spyware review 2004" je: "možnost odkrivanja spyware zlonamernih programov s pomočjo protivirusnega programa je nezadostna in nepopolna. Norman Ad-aware anti-spyware je popolnoma odstranil vsako sled vseh devetih spyware zlonamernih programov, ki smo jih namestili."

Companies to watch
"Just when you thought you knew virus detection, Norman is putting a virtual PC in its engine to actively monitor application activity. Suspicious code is identified by what it does, not by how it looks. Virtual computing may be just the ticket, and Norman is leading the way" (Network Computing)

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET
+ prenosni računalnik IBM

Priklop na kabelski internet
+
Prenosni računalnik
IBM TP R40e
Mobile Intel Celeron 2.4GHz
MS WindowsXP H.E.
CD-RW/DVD-ROM Combo
Garancija: 2 leti
samo
199.990 SIT
(DDV je vključen)
Dostava na dom
(po ceniku Pošte Slovenije)

Pokličite Telemachovo številko:
080 22 88
ali pobrskajte na naslovu
www.telemach.si

ARTS
ZASTOPNIK ZA NOTESNIKE IBM
www.arts.si

TELEMACH
Izberite svet doživetij

vodiči

STROKOVNA TEHNIČNA POMOČ IN NASVETI

20 stvari, ki jih lahko poskusite... da se izognete zvoku tišine

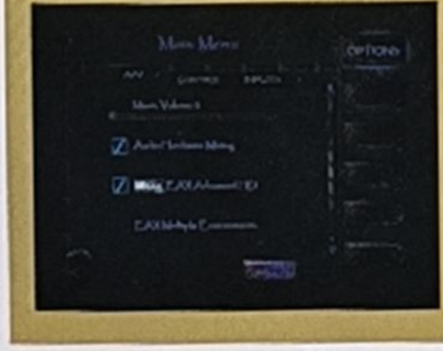
Gregor Mraz slovi po tem, da je popolnoma brez posluha, zato ni ravno primeren človek za pisanje o melodijah, ki polnijo plesišča. Kljub temu pa lahko strokovno priredi vaš računalnik, tako da vam bo ta ponujal najboljše zvočno doživetje.

1

IZGUBLJENI V GLASBI

Medtem ko se najsodobnejša grafična kartica valja v slavi nagrad in na mnogih popisanih straneh v revijah, vaša zapostavljena zvočna kartica živi svoje življenje, poka in prasketa. Taka je žalostna usoda ključnega kosa strojne opreme, brez katerega bi kmalu jokali zaradi še enega trupla v obliki propadle igre. Pravi prostorski zvok v igrah – ali "surround" zvok, če že hočete – ustvari igra z uporabo vmesnika za programiranje (API). Univerzalno podporo ima DirectX DirectSound API, toda – roko na srce – v resnici sploh ni tako dober. Zaradi tega razvijalci pogosto podpirajo EAX v njegovih različnih oblikah, skupaj s sistemi, kot je Miles Sound System. Ti ponujajo bolj natančno določene prostorske zvoke in dostop do velikega števila zvočnih učinkov iz okolja, ki so v primeru EAX-a lahko tudi strojno pospešeni. Večina kartic podpira osnovno strojno pospeševanje, vendar lahko ponudi le fiksno število kanalov. Vklop strojnega pospeševanja lahko povzroči, da določeno zvoki "izginejo" in, če je ta možnost na razpolago, zmanjša število uporabljenih kanalov. Pri večini kartic bi omogočanje EAX vse do različice 2 moralo delovati, vendar lahko kljub temu pride do nekaterih stranskih učinkov. Pomaga vam lahko posodobitev gonilnikov, najbolje pa bo, če kupite novo zvočno kartico.

Težave z zvokom v igrah ponavadi povzroča strojno pospeševanje.



2

GOSPOD KABEL

Moderni PC zvočni sistemi so le zmešnjava kablov; če si lastite katerega izmed zadnjih prostorskih sistemov 5.1, 6.1 ali 7.1, pričakujte, da boste imeli nekje do 20 posameznih kablov, ki bodo povezovali vaš ojačevalnik in PC. Vsak izmed njih opravlja posebno nalogo in zato mora biti povezan. Običajno boste, še zlasti pri zvočnikih Creative, uporabili 3,5mm priključke mini-jack, da boste povezali vaše zvočnike s PC-jem. Vsak od njih ima lahko 2 kanala, zato bo sistem 5.1 potreboval tri priključke mini-jack, medtem ko bosta sistema 6.1 in 7.1 potrebovala štiri. Povrhu tega boste običajno našli še drsnike za spreminjanje glasnosti, napajalne kable in kable za vse vaše zvočnike. Preverite vsakega izmed njih.

Ah, izgleda, da je Gregorjev domači projekt s kabli končno končan.

3

GLASBA SE GONI

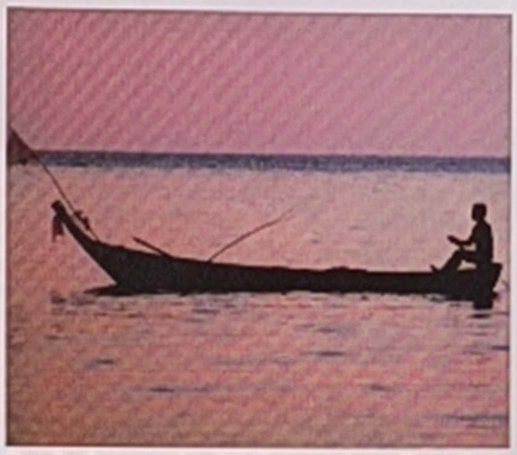
Glede na to, da je zvočna kartica najbolj prezrt del vašega računalnika, obstaja zanjo strahovito veliko gonilnikov. Odprite **Device Manager**, ki ga najdete v **Properties** pod ikono **My Computer** , in si oglejte razdelek **Sound, video and game controllers.** Tukaj boste našli vse gonilnike, ki so povezani z vašo zvočno strojno opremo. Na žalost pa so gonilniki za zvok komplicirani mali stvori, saj se z namestitvijo enega samega gonilnika zabeležijo večkratni vnosi.

To pomeni, da vam v primeru težav s posameznim delom, ne bo pomagalo, če boste odstranili le problematični del; najverjetneje boste morali odstraniti celoto in gonilnike ponovno namestiti povsem na novo. Če imate integrirano zvočno kartico, poiščite gonilnike na spletni strani proizvajalca vaše osnovne plošče.

Takšen je torej gonilnik za zvok...

4 NIZKI TONI

Kako pripravite vaš PC do tega, da bi predvajal sladke zvoke glasbe? Uporabiti boste morali bodisi zvočno kartico, integrirano na osnovni plošči, ali pa si omisliti samostojno zvočno kartico. Ne glede na to, kako dobra je strojna oprema na osnovni plošči, pa se boste še vedno morali prebijati skozi prazgodovinsko goščavo vašega BIOS-a, da jo boste lahko nadzorovali. Običajno bo pod **Integrated Peripherals** en sam vnos, ki vam bo ponujal, da omogočite ali onemogočite strojno opremo na osnovni plošči. Če boste dodali samostojno zvočno kartico, boste morali strojno opremo na osnovni plošči onemogočiti. Win XP nudi podporo za več zvočnih naprav, vendar se glavobolom ne boste mogli izogniti – povzročala pa vam jih ne bo le preglasna glasba.


Preglavice z zvočno kartico so tako prijetne kot morska bolezen...

ZVENI BOLEČE
5

Sodobni PC-ji še vedno uporabljajo kabel, ki povezuje vaš pogon CD/DVD z zvočno kartico/osnovno ploščo in tako skrbi za analogni zvok. Poiščite **Device Manager**, odprite **Properties** vašega pogona CD/DVD in kliknite **Enable Digital CD Audio**. S tem ukažete Win XP, da izvlečejo zvok digitalno z diska, s čimer odstranite potrebo po kablu. Vendar pa so dandanes nekateri CD-ji zaščiteni pred kopiranjem, zato jih ne boste mogli predvajati na PC-ju in boste ravnali bolj modro, če boste zahtevali denar nazaj.

Igra bolečine: zajemanje glasbe z avdio CD-jev ali obisk pri zobozdravniku?

6 ZVOČNIKI V WINDOWS S pomočjo **Speaker Settings** v nadzorni plošči **Audio Devices** prilagodite vašo sistemsko konfiguracijo zvočnikov, ki jo danes uporablja vedno več iger in programov.

7 MISLITE NA ŠIROKO Če mislite, da ste ostali brez zvoka, najprej preverite druge aplikacije ali sam Windows za vhod in izhod zvoka – vzrok težave je lahko sama aplikacija.

8 DIGITALNI IZHOD Nekatere kartice omogočajo digitalni izhod samo preko vrat SP/DIF ali koaksialnih vrat: te možnosti ne izberite, če imate samo analogni ojačevalnik.

9 DODATNE KALORIJE Nekatere zvočne kartice ponujajo ojačanje na vhodu za mikrofon: to možnost aktivirajte s pomočjo nastavitev v **Volume Control→Advanced**.

10 NE ZAVRZITE CD-JEV Obdržite vaše CD-je z originalnimi Creativovimi gonilniki, ker jih ne boste mogli naložiti z interneta, potrebovali pa jih boste za posodobitve aplikacije in včasih tudi gonilnikov.

11 SAJ NI RES, PA JE

Določeni programi, kot je *RealPlayer*, lahko spremenijo glasnost vašega sistema, zato preverite stopnje jakosti glavnega zvoka in zvoka wave z uporabo **Volume Control** pod **Start→Programs→Accessories→Multimedia**.

12 NEMI ODGOVOR

Če zvoka sploh ne slišite in ste že preverili vse kable, preverite še **Volume Control**. Ta je lahko vzrok številnim zvočnim glavobolom, vključno s težavami pri predvajanju in

13 KATERI VHOD

Če imate težave pri prenosu zvoka na vaš PC, v **Volume Control** izberite **Options→Properties→Recording→OK**. Poskusite snemati z uporabo različnih vhodov, dokler vam ne bo uspelo.

14 BLIŽNJICA

Bližnjico do **Volume Control** lahko v sistemski pladenj dodate tako, da odprete nadzorno ploščo **Sounds and Audio Devices** in nato odkljukate možnost **Place volume icon in the taskbar.**

15 MALO NAZAJ

Zaradi vseh teh kablov za zvočnike se lahko zadeve kaj kmalu zapletejo, zato v primeru, da zvočni učinki v igri zvenijo nenavadno, preverite ali sta sprednji in zadnji zvočnik povezana s pravilnimi vrati.

16 VSE RDEČE IN ČRNO

Pri povezovanju kabla za zvočnik, ne pozabite upoštevati rdeče in črne polarne povezave. Če ju boste zamenjali, vaši zvočniki ne bodo zveneli tako dobro, saj bo zamenjan tudi vhodni signal.

17 USTREZNI KODEK

Tako kot pri videu boste za predvajanje zvoka morali namestiti ustrezni kodek: če ga nimate, stvar ne bo delovala. Trenutno najboljši paket kodekov je K-Lite.

18 NAPAČNE HLAČE

Prepričajte se, da je vaša aplikacija nastavljena tako, da bo uporabljala pravo zvočno napravo ali vsaj primarni zvočni gonilnik: tudi to lahko nastavite v nadzorni plošči **Sounds and Audio Devices**.

19 KDO SEM?

Nekatere zvočne kartice imajo vrata "dual-mode", kar pomeni, da lahko ena običajno delujejo hkrati kot digitalni izhod in kot dodatna analogna linija. Prepričajte se, da je nastavljen ustrezen način.

20 KRC, TLESK, POK

Umazani priključki, razmajane povezave in oddajniki, kot so brezžični LAN, mobilni in brezžični telefoni, lahko povzročijo motnje delovanja zvočnikov. Premaknite kabel za zvočnik stran od teh virov.

Obkroženi z zvokom

Koliko zvočnikov lahko sploh prenese navaden človek? Osem, očitno...

Če ste za najnovejšo zvočno kartico in komplet prostorskih zvočnikov zapravili gromozanski kup denarja, nato pa jih tjavdan razmestili na točke pentagrama, ki so se pojavile na tleh po igranju *Dooma 3*, boste nad kvaliteto zvočne izkušnje najbrž razočarani. Tehnologija prostorskega zvoka je bila ustvarjena za uporabo v velikih kinematografih in dvoranah, odvisna pa je od odboja zvoka od sten. Način postavitve zvočnikov bo vplival na celoten učinek, prav tako pa tudi na točko, kjer bo dosežen najboljši učinek prostorskega zvoka. Obiščite www.sensaura.com/demos in snemite program *3DPlayer*. Z njegovo pomočjo lahko testirate prostorski zvok vaših zvočnikov, kar vam omogoča, da jih postavite tako, da boste dosegli čim boljši učinek. Na splošno bi morala biti sprednji in zadnji zvočnik postavljena na enaki višini, najbolje v višini glave. Če je to neizvedljivo, lahko zvočnika postavite tako horizontalno kot vertikalno. Centralni zvočnik mora biti očitno postavljen na sredino glede na mesto, kjer sedite.

Nizkotonci so poglavje zase, saj proizvajajo neusmerjene nizke tone, in jih zato lahko postavite kamorkoli; če jih boste postavili v bližino stene, boste običajno ojačali njihov učinek.

Tu nekje bi skoraj morala biti šala o "plešastem tipu in rdeči muhi"...

OSMI DEL

PCFormatov krožek

Grafična kartica

Tako radi uporabljamo čudne spakedranke, kot so "teksl fil rejt" ali "verteks šejder", le malo ljudi pa ve, kaj te dejansko pomenijo. Razložili vam bomo, kako se piksli sploh znajdejo na zaslonu.

Enkrat za spremembo bomo začeli na koncu in končali na začetku. Na katodni cevi (CRT – Cathode Ray Tube) se slika oblikuje iz fosfornih pik na notranji strani steklenega zaslona, ki na hitro zasvetijo, ko jih zadenejo nabiti elektroni. Te elektrone proizvaja elektronski top, ki pa je v bistvu samo zelo vroče električno vlakno. Ker so elektroni nabiti delci, magnetno polje povzroči odklon curka elektronov, zato so na dnu katodne cevi veliki elektronski magneti, ki so tako namagneteni, da curek usmerjajo od leve proti desni strani zaslona in od zgornje proti spodnji strani. Ta pot se imenuje rastrsko področje. Ko elektroni potujejo po zaslonu, se spreminja tudi napetost vlaken, da spreminjajo število izstreljenih elektronov. Na ta način se spreminja svetlost točke na določeni lokaciji. Za barvno sliko so potrebni trije ločeni topovi, elektroni pa niso različnih barv. Namesto tega je zaslon prevlečen s tremi različnimi vrstami fosfornega premaza, tako da rdeče, zelene in modre fosforne točke skupaj sestavljajo en piksel. Trije curki elektronov zadenejo zaslon pod rahlo različnimi koti, med curki in pikami pa je fina mreža. Ta mreža je zasnovana tako, da lahko elektroni iz določenega topa zadenejo samo fosforne pike ene barve.

> "RAČUNALNIK RAZDELI ZASLON V FIKSNO ŠTEVILO PIKSLOV GLEDE NA LOČLJIVOST"

VHODNI SIGNAL

Za nadzor nad vsem tem pa katodna cev dobiva pet ločenih signalov: enega za nadzor nad močjo vsakega od topov, enega za usklajevanje horizontalnega rastrskega področja in enega za usklajevanje navpičnega rastrskega področja.

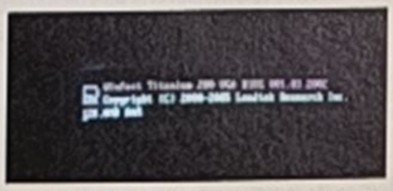
Vseh pet signalov dobiva iz petih žičk kabla VGA (pet drugih se uporablja za ozemljitvene napetosti, pet nožic pa je neizkoriščenih). Žal pa so ti signali analogni, slika, shranjena v grafičnem pomnilniku, pa je predstavljena kot dvodimenzionalna razporeditev (običajno) tribitnih števil, ki odgovarjajo barvi vsakega piksla.

Računalnik razdeli zaslon v fiksno število pikslov vodoravno in navpično, odvisno od ločljivosti zaslona. Ti piksli so vedno veliko večji od izvirnih trojčkov rdečih, zelenih in modrih fosfornih pik katodne cevi, točno število pa je odvisno od velikosti same cevi in od razdalje med fosfornimi pikami. Računalnik ne rabi vedeti točnih podrobnosti o proizvajalcu katodne cevi, ker se piksli izrisujejo na zaslon z vklapljanjem elektronskih topov v fiksnih intervalih. Vseeno pa mora obstajati način, na katerega računalnik pretvarja digitalni zapis o sliki v grafičnem pomnilniku v analogni prikaz za vmesnik VGA.

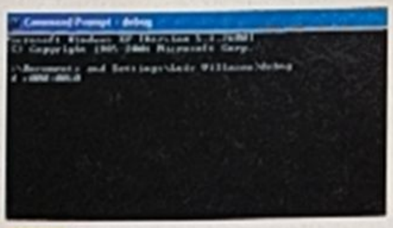
To pa je naloga RAMDAC-a, pretvornika digitalnega signala v analognega, ki je v grafičnem pomnilniku. V bistvu so trije takšni DAC-i in vsak od njih pretvarja barvne informacije za enega od elektronskih topov. Hitrost, s katero DAC-i procesirajo informacije v grafičnem medpomnilniku, določa, kolikokrat se zaslon lahko ponovno izriše. Če si ogledate pogovorno okno **Display Properties** v nadzorni plošči in kliknete na **Settings** → **Advanced** → **Monitor**, boste videli spustni seznam

Katera kartica

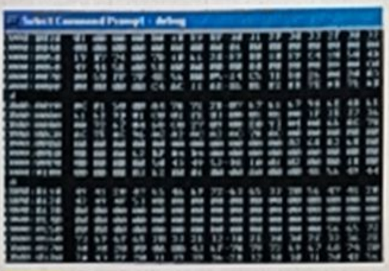
Ugani, kdo sem?



1 Grafični BIOS
Večina grafičnih kartic se identificira, ko se zažene grafični BIOS ob zagonu računalnika, a se ti podatki pojavijo za prekratek čas, da bi jih sploh videli na zaslonu.



2 Debug
V DOS-ovskem razhroščevalniku si oglejte ta tekst. V ukazno vrstico vpišite **debug**, nato pa še **d c000:0010.**



3 Memory dump
S tem se bo prikazalo prvih sto bajtov grafičnega BIOS-a. Pritisnite **d** in si oglejte še naslednjih sto.

TERMINOLOGIJA

Unified Driver Architecture

Namesto da bi ustvarjali ločene gonilnike za vsako grafično kartico določenega proizvajalca, UDA omogoča ustvarjanje enega mega gonilnika, ki dela z vsemi. To močno olajša delo razvikalcev, proizvajalcev in celo uporabnikov, ker je potrebno sneti eno samo datoteko, spremljati je pa potrebno eno samo številko različice. nVidia in ATI se poslužujeta tega pristopa, svoje gonilnike pa imenujeta Forceware oziroma Catalyst.

Prepletanje in sestavljanje

Eno je dobro, drugo pa slabo – a katero je katero?

Prepletanje (interlacing) se pojavi, ko se monitor ne more kosati z določeno frekvenco navpičnega osveževanja: grafična kartica pošilja neparne vrstice v enem prehodu, parne pa v drugem. Pri statičnih slikah se bo prepletanje pokazalo le kot nadležno utripanje. V igrah pa lahko prepletanje povzroči prepolavljanje frekvence navpičnega osveževanja, ki popači sliko ali zmanjša prikaz slik v sekundi. To je torej slabo.

Sestavljanje (interleaving) pa uporablja dve grafični kartici za sočasno prikazovanje dveh polovic zaslona. Če monitor prenese visoke frekvence osveževanja, lahko s tem dosežete kar dvakrat višje število slik v sekundi. 3dfx je to počel že pred leti s karticami Voodoo, ki se pa niso najbolje prijele. nVidia pa zdaj poskuša v drugo s karticami PCI Express. Kartice GeForce 6800 Ultra, GeForce 6800 GT in Quadro FX 3400 bodo lahko sestaljale sliko, tako da bo ena kartica renderirala zgornjo polovico zaslona, druga pa spodnjo, algoritem za razporejanje pa bo redno prirejal mejo med obema deloma.

osveževalnih frekvenc, ki so na voljo. Te vrednosti so določene z najvišjimi frekvencami usklajevanja, ki jih vaš monitor podpira in s hitrostjo RAMDAC-a.

Če uporabljate zaslon LCD, pa je slika dejansko sestavljena iz digitalne mreže pikslov, katerih fizična razvrstitev je že precej podobna obliki slike v grafičnem pomnilniku. A zapuščina katodnih cevi narekuje, da še danes skoraj vsi monitorji LCD še vedno zajemajo sliko kot komplet petih analognih signalov in jo šele nato digitalizirajo. Ko pa gre za grafično kartico, je ta torej še vedno zadolžena za ustvarjanje analognega izhodnega signala.

RAMDAC

Frekvenca osveževanja RAMDAC-a določa število slik, ki se pošljejo monitorju vsako sekundo. To pa ni enako kot število slik v sekundi, ki jih vidite v igrah, saj gre le za najvišjo mejo. Edina naloga RAMDAC-a je ta, da pošilja trenutno vsebino grafičnega pomnilnika na zaslon. Če se vsebina pomnilnika ni spremenila od zadnje osvežitve, na zaslonu ne boste videli nobene spremembe, če se ne spremeni vsebina grafičnega medpomnilnika.

> **STOPNJA OSVEŽEVANJA DOLOČA ŠTEVILO SLIK, KI SE VSAKO SEKUNDO POŠLJEJO MONITORJU**

Pri zgodnjih grafičnih karticah (iz časa okoli leta 1990), je bil grafični medpomnilnik preprosto del sistemskega pomnilnika, ki ga je računalnik rezerviral v te namene. Glavni procesor je bil v celoti zadolžen za vsak bajt, ki je bil poslan v grafični medpomnilnik, grafična kartica pa je samo pretvarjala digitalni zapis v analogni signal. Da se ne bi isti podatki vsakič sprehajali skozi sistemsko vodilo (65-krat v sekundi), tudi če se slika sploh ni spremenila, so grafične kartice začele shranjevati podatke iz medpomnilnika v lasten pomnilnik. Ko se je to razširilo, so razvijalci programske opreme začeli zapisovati osveževanja zaslona neposredno v grafično kartico, gonilniki za kartice pa so začeli omogočati klice funkcij, da bi se vsebina grafičnega pomnilnika lahko enostavno spreminjala. Grafične kartice so tako začele opravljati precejšen del težaškega procesiranja 3D grafike, leta 1999 pa je nVidia predstavila kartico GeForce 256, ki je prva omogočala strojne pretvorbe in osvetljevanje (T&L). Dobro, kaj za vraga pa je zdaj T&L?

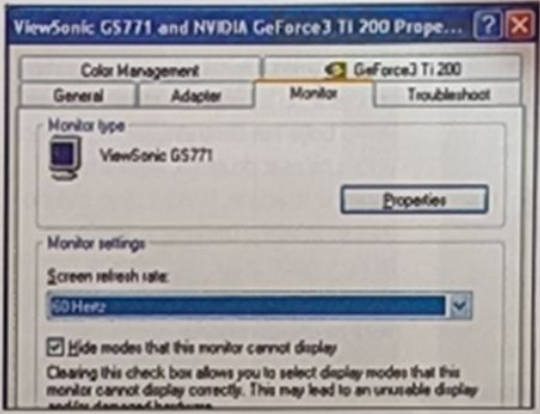
Prikazovanje 3D scene ima tri konceptne faze: modeliranje, prikaz scene in renderiranje. Modeliranje je proces definiranja bistvenih delov geometrije objektov na scene, ki ga programski razvijalec običajno opravi vnaprej, namesto da bi se vsakič znova izračunavali. A točno določeno razmerje med osmimi oglišči, ki sestavljajo kocko, niso dovolj, da bi se kocka realistično prikazala na 3D sceni. Grafični pogon mora kocko pravilno zasukati in prilagoditi njeno velikost, da bi ustvaril iluzijo velikosti. Tudi vzporednice se morajo približevati točno po zakonih perspektive, predmeti v ospredju pa morajo prekrivati predmete v ozadju. Vse to je transformacija. Osvetljevanje pa ima opraviti s sencami in odsevi vsakega predmeta in način, na katerega se prava barva vsakega predmeta pojavi na vsaki točki površine – gre v bistvu za senčenje.

POGLED V 3D

V zadnji fazi ustvarjanja 3D scene se matematični model 3D sveta pretvori v 2D sliko, ki se sklada s pogledom na sceno v določenem trenutku. Temu pravimo renderiranje. Na tej točki se torej dodajajo posebni učinki, kot so odsevi, zameglitev pri gibanju in učinki delcev, kot je dim. T&L in renderiranje sta blazno draga, ko je govora o samem računanju: samo dodajanje senc na sceno lahko podvoji število kalkulacij.

OSVEŽEVANJE MONITORJA

Ne zadovoljite se s privzetim osveževanjem 60Hz.


ViewSonic GS771 and NVIDIA GeForce3 Ti 200 Prope...

Monitor type: ViewSonic GS771

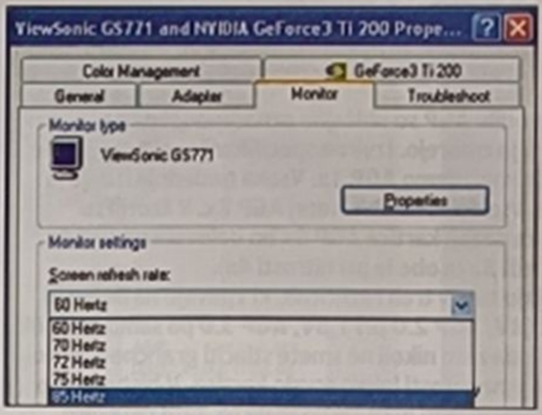
Monitor settings

Screen refresh rate: 60 Hertz

☑ Hide modes that this monitor cannot display

Clearing this check box allows you to select display modes that this monitor cannot display correctly. This may lead to an unusable display and/or damaged hardware.

Ko zamenjate grafično kartico, bo RAMDAC najverjetneje deloval z drugačno frekvenco. To običajno ponastavi monitor na 60Hz navpičnega osveževanja, ki je preprosto grozno in lahko povzroča glavobole (tiste prave, ne metaforičnih).


ViewSonic GS771 and NVIDIA GeForce3 Ti 200 Prope...

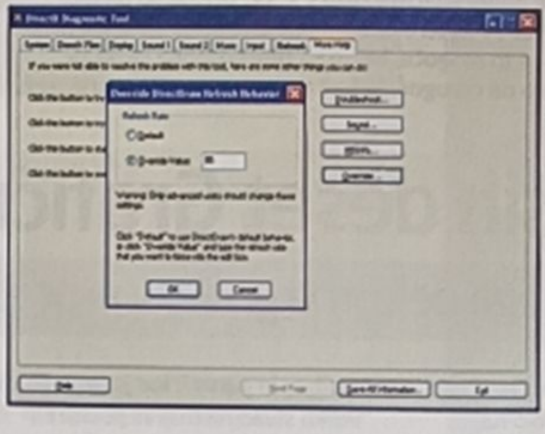
Monitor type: ViewSonic GS771

Monitor settings

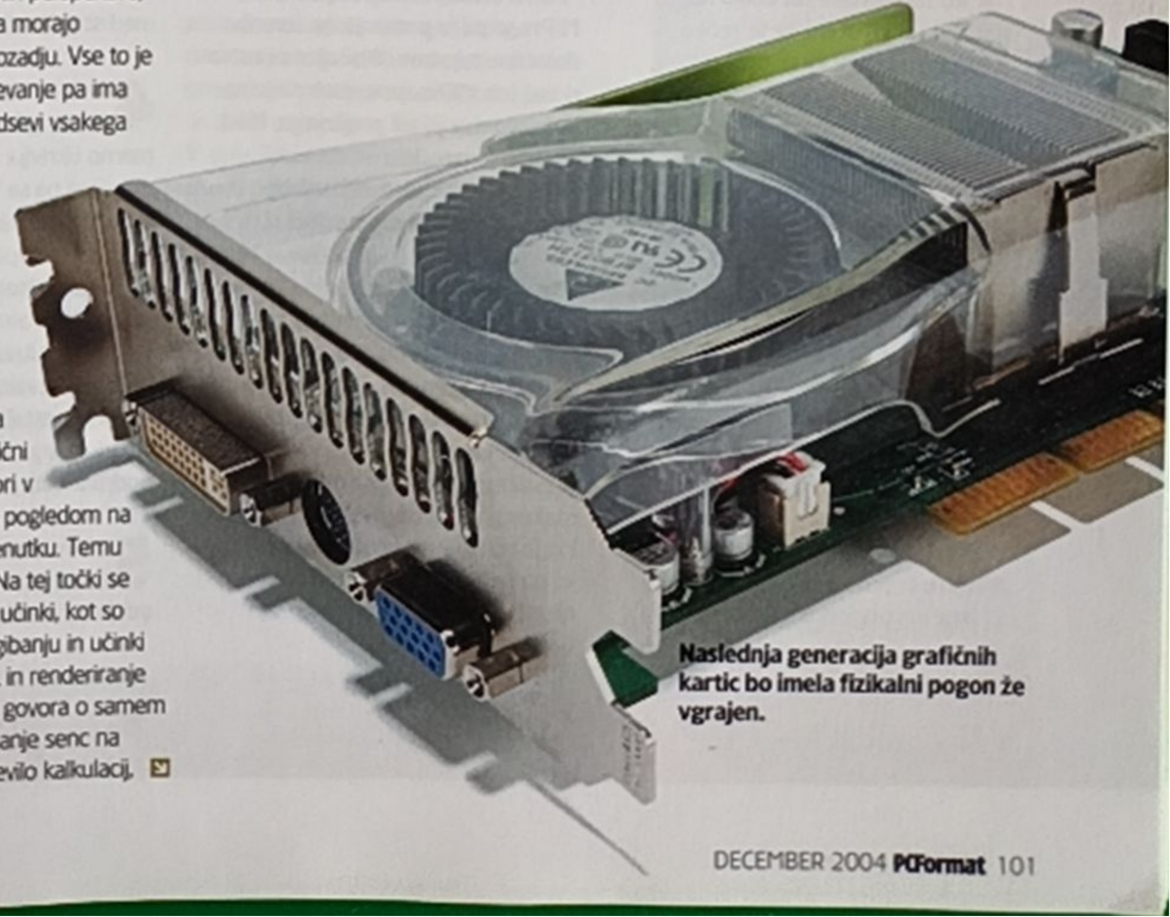
Screen refresh rate: 60 Hertz

60 Hertz
70 Hertz
72 Hertz
75 Hertz
85 Hertz

Da bi to popravili, z desnim gumbom miške kliknite na namizje in izberite **Properties → Settings → Advanced → Monitor**. Na spodobnem katodnem monitorju bi morali doseči vsaj 85Hz.



Nekatere igre bodo ignorirale te nastavitve in delale pri 60Hz, kar pa lahko spremenite. Odprite **dxdiag** iz menija **Run**. Kliknite na **More Help → Override** in vnesite frekvenco osveževanja.



Naslednja generacija grafičnih kartic bo imela fizikalni pogon že vgrajen.

> PRIKAZ 3D SCENE IMA TRI FAZE: MODELIRANJE, PRIKAZ SCENE IN RENDERIRANJE

potrebnih za vsak piksel. Vse to pa se tudi stalno ponavlja. Z dodajanjem specializirane grafične procesne enote, torej grafičnega procesorja, na grafično kartico, je centralnemu procesorju prihranjenega ogromno dela. Pri tem pa ni govora le o delitvi dela, saj se grafični procesor pri tej vrsti računanja obnese veliko bolje kot centralni, saj mu ni treba početi ničesar drugega. Algoritmi za uspešne izračune, ki vključujejo trigonometrijo in velika decimalna števila, so lahko v celoti vključeni v grafični procesor, saj ta ne zahteva dodatnih vezij za druga opravila.

Težava programirljivih grafičnih procesorjev pa je v tem, da razvijalci programske opreme potrebujejo standarden, od strojne opreme neodvisen način, da procesorju povedo, kaj želijo od njega. Ta standard pa ni le gonilnik, gre za vmesnik za programiranje. Obstajata dva takšna vmesnika: DirectX in OpenGL. V osnovi oba opravljata isto delo in gonilniki čisto lepo delujejo z obema. V osnovi je vmesnik za programiranje samo zbirka procedur za opravljanje kompliciranih stvari – predstavljate si jih lahko kot makre. Recimo, da imate 3D žični model in ga želite oviti v 2D teksturo. Lahko seveda napišete

Razvozlan AGP

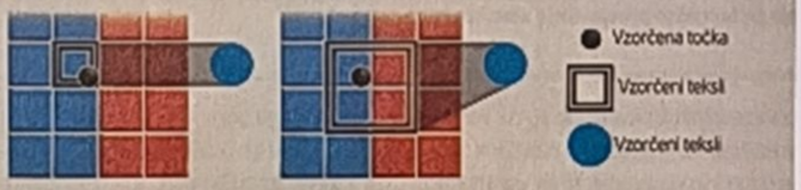
AGP 2x ni isto kot AGP 2.0.

Grafične kartice na vodilu AGP so običajno označene glede na podatkovno širino, ki jo zmorejo. Izvirne specifikacije so dovoljevale največ 266Mb/s in jih imenujemo AGP 1x. Vsaka naslednja izdaja je podvojila podatkovno širino, vse do 2,13Gb/s, torej AGP 8x. V teoriji so specifikacije AGP združljive za nazaj: kartica AGP 8x bo delovala na reži 4x, kartica 4x pa bo delovala v reži 8x (a obe le pri hitrosti 4x).

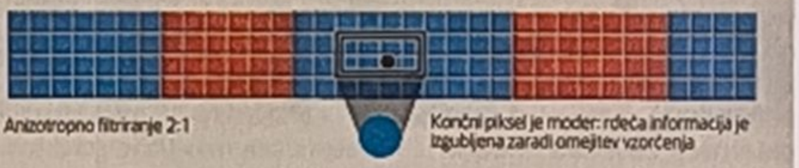
Specifikacije AGP prihajajo tudi v treh različicah, ki vplivajo na delovno napetost. AGP 1.0 teče pri 3,3V, AGP 2.0 pri 1,5V, AGP 3.0 pa samo pri 0,8V. Nekateri vam bodo povedali, da zato nikoli ne smete stlačiti grafične kartice 8x v režo 2x, saj bi neskladje v napetosti lahko scvrlo kartico. V bistvu pa so proizvajalci strojne opreme precej zviti in so računali na to, zato reže niso enake. 0,8V kartice ne boste mogli stlačiti v režo s 3,3V. Obstajajo pa tudi univerzalne kartice in reže AGP, v katere lahko namestite katerokoli kartico. Vse tečejo pri 8x hitrosti, če je to mogoče, imajo pa tudi posebna vezja za upravljanje z napetostjo, tako da omogočajo tudi uporabo starejših kartic/rež.

KAKO DELUJE ANIZOTROPNO FILTRIRANJE

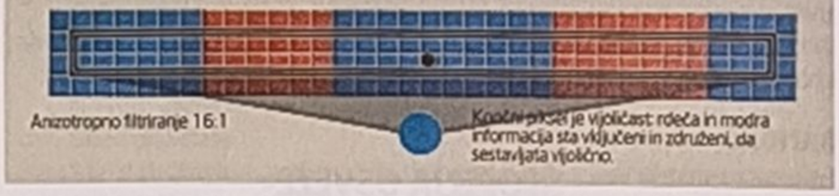
1. Točkovno vzorčenje preprosto vzame barvo enega najbližjega piksla teksture.



2. Bilinearno filtriranje si ogleda štiri najbližje teksle in ustvari barvno povprečje.


Anizotropno filtriranje 2:1
Končni piksel je moder: rdeča informacija je izgubljena zaradi omejitev vzorčenja

3. Anizotropno filtriranje uporablja vzorčevalno okno, ki je v eni smeri širše. Na ta način zajame več podrobnosti v perspektivno izrisani ravnini, kjer je razlika najbolj vidna.


Anizotropno filtriranje 16:1
Končni piksel je vijoličast: rdeča in modra informacija sta vključeni in združeni, da sestavljata vijolično.

Najboljših deset Grafičnih možnosti

Koliko dodatnega dela ima grafični procesor v resnici z vsemi temi podrobnostmi?

1 Bilinearno filtriranje

Ko se teksture nanašajo na površine v 3D sceni, se le redko naslikajo v izvirni ločljivosti. Oblika, kot in oddaljenost od objekta običajno zahtevajo raztegovanje teksturnih pikslov (tekslov), da odgovarjajo površini. Da bi bilo to manj opazno, se pri tem uporablja interpolacija. Bilinearno filtriranje je ena vrsta tega procesa, ki deluje na podlagi prirejanja barve vsakega teksla glede na teksle, ki so v neposredni bližini.

2 MIP-mapping

Močno oddaljeni objekti so tako majhni, da na njih ni prostora za veliko teksturnih pikslov. Prirejanje velikih tekstur za manjše površine je tratenje procesorjevega časa, pa še grdo je na pogled. MIP je kratica za "multum in parvo", kar je latinsko za "veliko stvari na majhni površini", MIPmap pa je pomanjšana izvedba določene teksture. Običajno se ustvari več teh MIPmapov, vsak pa je za polovico manjši od prejšnjega. Med nanašanjem tesktur se uporabi MIPmap, ki po velikosti najbolj odgovarja velikosti površine.

3 Trilinearno filtriranje

To je kombinacija bilinearnega filtriranja in MIP-mappinga. Za vsak teksel algoritem primerja štiri najbližje teksle iz dveh MIPmapov, ki sta najbliže površini – enega nekoliko prevelikega in enega nekoliko premajhnega. Teh osem tekslov tehnologija združi v uravnoteženo povprečje, da dobimo končno barvo srednjega teksla. Ta proces zahteva dvakrat več računanja, a se veliko bolje obnese pri glajenju prehodov med stopnjami MIPmapov.

4 Anizotropno filtriranje

Na krogli se površina enakomerno ukrivlja v vse smeri, ploske površine pa se v eno smer ožijo bolj kot v drugo, pač glede na to, kako so nagnjene. To pomeni, da lahko običajno trilinearno filtriranje vzorči preveč pikslov v eno smer in premalo v drugo. Anizotropno filtriranje uporablja kvadratno vzorčevalno okno za gostejše vzorčenje v tisti smeri, kjer je potrebno prikazati več podrobnosti..

5 Dinamično osvetljevanje

Razpršena svetloba na sceni ni odvisna od vidnega kota, zato je mogoče svetlobo za sceno izračunati vnaprej, kot neko vrsto teksture. Grafične kartice to uporabljajo za moduliranje končne barve vsakega teksla z enostavnim dodatnim izračunom za vsak piksel. Dinamično osvetljevanje je potrebno, kadar so na sceni odbojne površine ali če določeni predmeti mečejo sence. To zahteva, da se žarki iz vsakega vira skrajšajo za vsak piksel vsake slike.

6 Bump mapping

Da bi dajale površine vtis, da so kompleksne ali zmečkane, ne da bi 3D modelu dodajali dodatne poligone, se uporablja t.i. bump-map. To je lahko statično osvetljevanje ali algoritem, ki izračunava spremembe v svetlosti teksture, s čimer simulira nepravilnosti na površini.

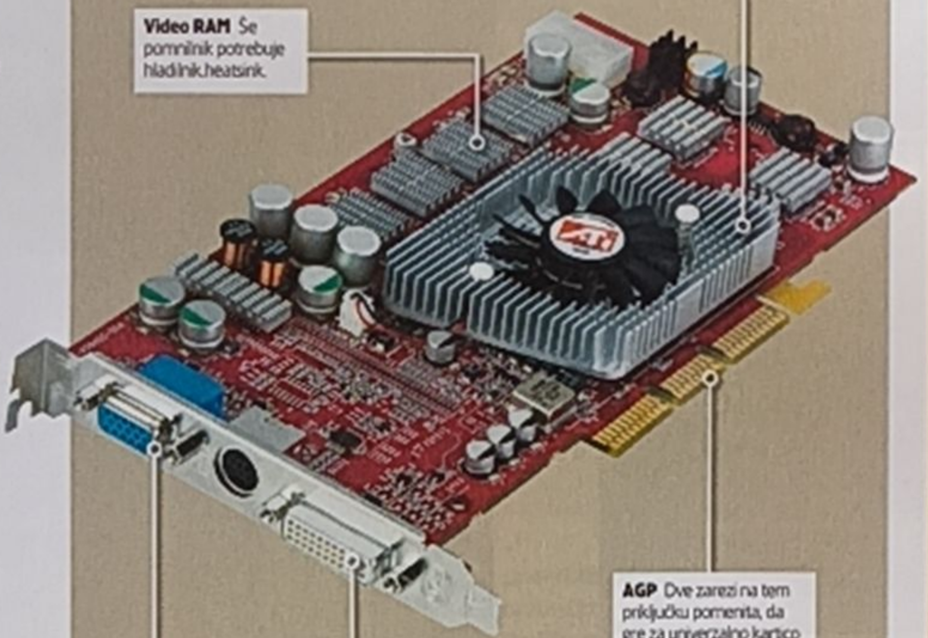
V TEJ SERIJI >> PCF 30 BIOS >> PCF 31 Vodilo >> PCF 32 Pomnilnik >> PCF 33 Procesor

program, ki bo zračunal, kako se bo vsak piksel teksture raztegnil, da bi ustvaril občutek 3D oblike modela. Lahko pa preprosto pokličete funkcijo v DirectX, imenovano CreateWrap. Klic vmesnika za programiranje vam ne bo prihranil le nepotrebnega izumljanja tople vode, temveč bo poskrbel tudi za to, da se bodo izračuni izvajali na stadarden način, katerega lahko proizvajalci grafičnih kartic hitro in uspešno implementirajo. Tako bo grafični procesor vedno optimiziran za izvajanje določene naloge.

. **PCF**

Od blizu Anatomija grafične kartice

Ali ločite DVO od VGA?



Grafični procesor To je precej majhen hladilnik po današnjih standardih.standards.

Video RAM Še pomnilnik potrebuje hladilnik.heatsink.

AGP Dve zarezi na tem priključku pomenita, da gre za univerzalno kartico AGP, ki deluje v režah AGP 1.0, 2.0 ali 3.0.

Vrata VGA Dostavljajo analogni signal za katodne monitorje.

DVO Digitalni video izhod. Uporabljajo ga moderni monitorji LCD, z njim pa zaobidejo RAMDAC.

10/10

7 **Alpha blending** Kadar scena vsebuje prozorne ali prosojne materiale, je teoretično mogoče ustvariti vtis, da svetlobni viri pronicajo skozi površino. Učinek odboja ali lomljenja svetlobe pa je težko izračunati v realnem času. Alfa spajanje ponuja bližnjico, in sicer tako, da se barva predmeta zadaj zmeša z barvo stekla ali vode, kar ustvari občutek določene stopnje prostojnosti.

8 **N-patches** Večina 3D objektov je modelirana kot serija trikotnikov, ki sestavljajo mrežo. Na ukrivljenih površinah je potrebnih več trikotnikov, da bi bile te gladke, kar pomeni več računanja za vsako sliko. N-patches so ukrivljeni trikotniki, ki uporabljajo Bezierove algoritme za določanje gladkih barvnih prehodov na površini. Na teksturirani površini ta učinek ni opazen, na enobarvnih površinah pa zabriše meje med robovi trikotnikov.

9 **V-sync** Ne glede na to, koliko slik v sekundi lahko renderira grafična kartica, lahko monitor zaslon osvežuje samo v določenih intervalih. Če je slik v sekundi veliko več, kot je frekvenca vertikalnega osveževanja, boste videli "trganje", ko se slika med osveževanjem le delno izriše. Vertikalno usklajevanje (V-sync) zaklene grafično kartico, da ta ponovno izrisuje samo takrat, ko je monitor pripravljen na novo sliko.

10 **Triple buffering** Običajno se nova slika sestavi v zadnjem delu grafičnega medpomnilnika in se nato preseli v prednji del medpomnilnika, nato pa se izriše na zaslonu. Če je vklopljen V-sync in se število slik v sekundi spusti pod to frekvenco, se število slik v sekundi ustavi pri polovici stopnje osveževanja, ker pri vsakem drugem osveževanju zaslona grafični medpomnilnik ni pripravljen. Trojni medpomnilnik to popravi z uporabo dveh zadnjih medpomnilnikov, tako da je za prednji del medpomnilnika vedno pripravljena sveža slika. To zahteva več grafičnega pomnilnika in nima učinka, če V-sync ni omogočen.

Ste zamudili del serije? Pokličite 02 330 3301

NASLEDNJI MESEC Naša serija krožkov se bo zaključila s predstavitvijo po krivem spregledane komponente – zvočne kartice.

Grafična časovna premica

1981 CGA, prvi barvni grafični standard je predstavljen za IBM PC. Kartica CGA je imela 16K grafičnega pomnilnika in je tipično prikazovala 4 barve pri ločljivosti 320 x 200, čeprav je bila zmožna prikazovati 16 barv.

1984 EGA predstavi 16 barv in ločljivost 640 x 350.

1987 IBM predstavi grafični standard VGA. Ta je še vedno osnova vseh modernih grafičnih kartic.

1996 3dfx predstavi prvi grafični pospeševalnik Voodoo. Deluje v navezi z 2D grafično kartico, s katero je povezan s kablom.

1998 Izide Voodoo2 s frekvenco jedra 90MHz, 12Mb pomnilnika in najvišjo ločljivostjo 1.024 x 768.

1999 Voodoo3 prvič uporabi AGP.

- ATI izda 3D Rage Pro.
- nVidia izda TNT2, prvo kartico, ki ima kvalitetnejšo sliko kot 3dfxove kartice.
- nVidia stori isto s kartico 256, ki ima prvi programirljivi grafični procesor.

2000 3dfx izgublja v dirki zaradi dragih kartic Voodoo 4 in 5. Z revolucionarnim naborom Rampage mu skoraj uspe prevzeti vodstvo, a ga decembra kupi nVidia. Tehnologija Rampage se kasneje pojavi na seriji kartic GeForce FX.

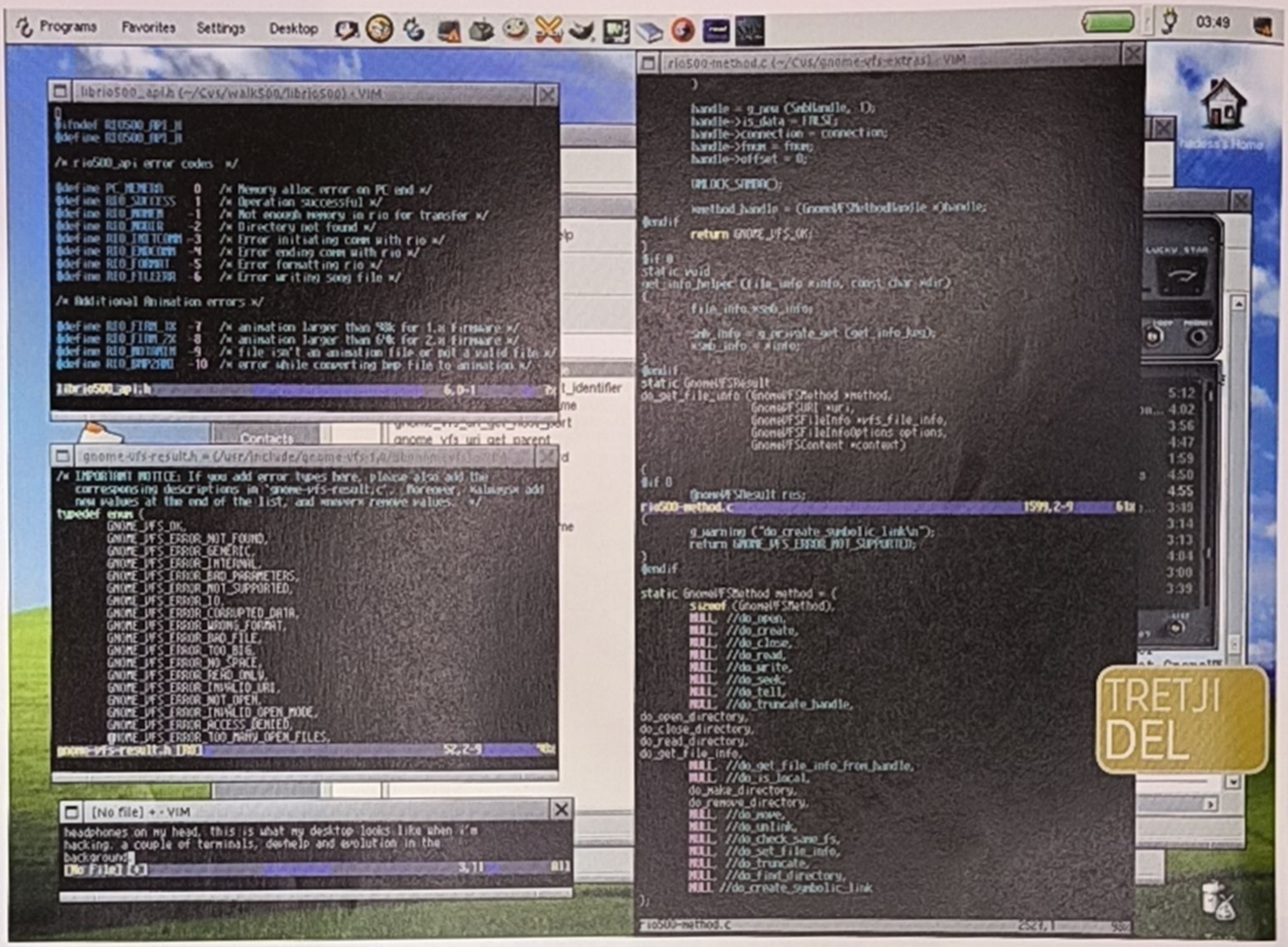
2001 ATI predstavi Rage Fury MAXX. Ta uporablja dva grafična procesorja, ki delata vzporedno, a le komaj dohajata TNT2.

- nVidia izda GeForce 2, ki ima dvakrat višjo stopnjo zapolnjevanja pikslov kot GeForce 256 ter multi-teksturiranje v vsakem grafičnem cevovodu.

2003 ATI končno porazi nVidio s spektakularnim Radeonom 9700 Pro. nVidia prepozno odgovori s karticami GeForce FX, ki so ponujale nižjo kvaliteto slike in so imele hladilnike, glasne kot letalske turbine.

2004 GeForce 6800 Ultra za kratek čas da vodstvo nVidii in ima 400MHz RAMDAC in 6,4 milijard tekslov v sekundi.

Črna magija Voodooja ni zaščitila pred močno konkurenco.


Programs
Favorites
Settings
Desktop
03:49
libri0500_api.h (~/Cvs/walk500/librio500) - VIM
gnome-vfs-result.h = (/usr/include/gnome-vfs-1.0/libgnomevfs)
[No file] + - VIM
rio500-method.c (~/Cvs/gnome-vfs-extras) - VIM
Contacts
Haldess's Home

```
#ifndef RIO500_API_H
#define RIO500_API_H

/* rio500_api error codes  */

#define PC_MEMERR       0   /* Memory alloc error on PC end */
#define RIO_SUCCESS     1   /* Operation successful */
#define RIO_NOMEM      -1   /* Not enough memory in rio for transfer */
#define RIO_NODIR      -2   /* Directory not found */
#define RIO_INITCOMM   -3   /* Error initiating comm with rio */
#define RIO_ENDCOMM    -4   /* Error ending comm with rio */
#define RIO_FORMAT     -5   /* Error formatting rio */
#define RIO_FILEERR    -6   /* Error writing song file */

/* Additional Animation errors */

#define RIO_FIRM_1X    -7   /* animation larger than 48k for 1.x firmware */
#define RIO_FIRM_2X    -8   /* animation larger than 64k for 2.x firmware */
#define RIO_NOTANIM    -9   /* file isn't an animation file or not a valid file */
#define RIO_BMP2ANI    -10  /* error while converting bmp file to animation */

librio500_api.h                                          6,0-1
```

```
/* IMPORTANT NOTICE: If you add error types here, please also add the
   corresponsing descriptions in `gnome-vfs-result.c'.  Moreover, *always* add
   new values at the end of the list, and *never* remove values.  */
typedef enum {
        GNOME_VFS_OK,
        GNOME_VFS_ERROR_NOT_FOUND,
        GNOME_VFS_ERROR_GENERIC,
        GNOME_VFS_ERROR_INTERNAL,
        GNOME_VFS_ERROR_BAD_PARAMETERS,
        GNOME_VFS_ERROR_NOT_SUPPORTED,
        GNOME_VFS_ERROR_IO,
        GNOME_VFS_ERROR_CORRUPTED_DATA,
        GNOME_VFS_ERROR_WRONG_FORMAT,
        GNOME_VFS_ERROR_BAD_FILE,
        GNOME_VFS_ERROR_TOO_BIG,
        GNOME_VFS_ERROR_NO_SPACE,
        GNOME_VFS_ERROR_READ_ONLY,
        GNOME_VFS_ERROR_INVALID_URI,
        GNOME_VFS_ERROR_NOT_OPEN,
        GNOME_VFS_ERROR_INVALID_OPEN_MODE,
        GNOME_VFS_ERROR_ACCESS_DENIED,
        GNOME_VFS_ERROR_TOO_MANY_OPEN_FILES,
gnome-vfs-result.h [RO]                                  52,2-9
```

```
headphones on my head, this is what my desktop looks like when i'm
hacking. a couple of terminals, devhelp and evolution in the
background.
[No File] [+]                                            3,11           All
```

```
        }

        handle = g_new (SmbHandle, 1);
        handle->is_data = FALSE;
        handle->connection = connection;
        handle->fnum = fnum;
        handle->offset = 0;

        UNLOCK_SAMBA();

        *method_handle = (GnomeVFSMethodHandle *)handle;
#endif
        return GNOME_VFS_OK;
}
#if 0
static void
get_info_helper (file_info *info, const char *dir)
{
        file_info *smb_info;

        smb_info = g_private_get (get_info_key);
        *smb_info = *info;
}
#endif
static GnomeVFSResult
do_get_file_info (GnomeVFSMethod *method,
                        GnomeVFSURI *uri,
                        GnomeVFSFileInfo *vfs_file_info,
                        GnomeVFSFileInfoOptions options,
                        GnomeVFSContext *context)

{
#if 0
        GnomeVFSResult res;
rio500-method.c                                          1599,2-9       61%
{
        g_warning ("do_create_symbolic_link\n");
        return GNOME_VFS_ERROR_NOT_SUPPORTED;
}
#endif

static GnomeVFSMethod method = {
        sizeof (GnomeVFSMethod),
        NULL, //do_open,
        NULL, //do_create,
        NULL, //do_close,
        NULL, //do_read,
        NULL, //do_write,
        NULL, //do_seek,
        NULL, //do_tell,
        NULL, //do_truncate_handle,
do_open_directory,
do_close_directory,
do_read_directory,
do_get_file_info,
        NULL, //do_get_file_info_from_handle,
        NULL, //do_is_local,
        do_make_directory,
        do_remove_directory,
        NULL, //do_move,
        NULL, //do_unlink,
        NULL, //do_check_same_fs,
        NULL, //do_set_file_info,
        NULL, //do_truncate,
        NULL, //do_find_directory,
        NULL //do_create_symbolic_link
};
rio500-method.c                                          2521,1         98%
```

TRETJI DEL

GLAVNA Naivno se je tolažiti, da Unix, za razliko od Windows, ne potrebuje zaščite.

Vsemogočni Unix

Ogromno omrežnih sistemov danes temelji na operacijskem sistemu Unix oziroma na eni izmed njegovih izpeljank. Ta mesec se bomo posvetili pastem tega operacijskega sistema, ki se jim je dobro izogniti, če ne želite postati žrtev napada hudobnega hekerja. Ja, ni samo sistem Windows tisti, ki je podvržen varnostnim luknjam.

RPCInfo

Eden od močnejših in tudi bolj nevarnih servisov, ki so lahko v uporabi na sistemih Unix, je registracijski servis RPC (oddaljeni klic procedure), ki zagotavlja podsistem za lažje in bolj standardizirano ustvarjanje komunikacije med procesi.

Nekdo, ki piše aplikacije za uporabo RPC, uporablja posebna orodja za prevajanje in vnaprej narejene knjižnice za gradnjo aplikacij, ki jih nato distribuira kot odjemalce in strežnike. Kdor bi želel zagnati strežniško stran programa RPC, mora zagnati tudi t.i. Portmap oziroma Rpcbind (slednjega najdemo v operacijskih sistemih Solaris).

Rpc... kaj? Portmap oziroma Rpcbind sta orodji, ki poslušata na vratih TCP in UDP 111. Katerikoli program, ki želi sprejeti RPC, mora biti registriran v Portmapu. V postopku registracije Portmap posname ime, številko različice, opis in vrata, na katerih program čaka na povezave. To je bistvena značilnost, saj vse aplikacije RPC še vedno poslušajo na svojih vratih, strežniški program pa sprejema povezave na svojih vratih ali pa pridobi številko vrat od jedra operacijskega sistema ("kernela"). Portmap enostavno pove odjemalcem, ki želijo uporabiti RPC, na katera vrata naj se povežejo. Servis RPC je lahko kontaktiran neposredno, brez posredovanja Portmaperja. Dva bolj znana servisa RPC sta NFS (omrežni datotečni sistem) in NIS/YP (omrežni informacijski servis oz. Sun Yellow Pages).

In tu vstopi v naslovu omenjena reč. *RPCInfo* je program, ki komunicira s Portmapom na sistemu in od njega pridobiva seznam vseh servisov RPC, ki trenutno delujejo, njihova imena, opise in vrata v uporabi. To je

> PORTMAP ENOSTAVNO POVE ODJEMALCEM, NA KATERA VRATA NAJ SE POVEŽEJO

Uporaba *RPCInfo*

Kako do podatkov o RPC v enem koraku?

Rpcinfo –p imestrežnika

To je najbolj osnovna uporaba, ki vrne seznam servisov, ki so registrirani s Portmaperjem.

Rpcinfo –b različica programid

Ukaz izvrši oddajo klica RPC in kontaktira vse sisteme na lokalnem omrežju ter zabeleži odgovore, kar lahko uporabimo za odkrivanje sistemov, ki uporabljajo občutljive servise RPC.

lahek način, da heker pridobi seznam za napad občutljivih servisov. Kako lahek je, preberite v okvirju "Uporaba *RPCInfo*".

Prej omenjena NFS in NIS sta izrazito občutljiva na izkoriščevalne skripte, kar lahko odkrijemo z uporabo orodja RPCInfo. Portmaper je nevaren, ker njegova avtentifikacija temelji na gostitelju preko protokola TCP, ki jo lahko brez težav ponaredimo. Podjetje Sun je nekoliko izboljšalo varnost RPC in trenutno uveljavlja Secure RPC, ki za avtentifikacijo uporablja deljeni ključ DES, katerega morata poznati obe strani.

Doslej smo torej ugotovili, da lahko z uporabo *RPCInfo* odkrijemo občutljivo aplikacijo, ki jo lahko uporabimo za napad. A zakaj bi se mučili, ko pa lahko za napad izkoristimo tudi slabo nastavljen NFS žrtve? Nekateri sistemski administratorji žal niso usposobljeni za uporabo NFS, zato ga včasih "izvozijo". Uporaba ukaza Showmount nam omogoči, da vidimo, kateri datotečni sistem je na določenem strežniku trenutno dostopen. Za primer uporabe si oglejte okvir "Pokaži mi...".

Pokaži mi...

Praktična uporaba ukaza Showmount.

Z uporabo naslednjega ukaza vidimo vse trenutno povezane direktorije strežnika NFS, kakor tudi imena gostiteljev, ki so na njih povezani:

Showmount –a imestrežnika

Najbolj popularen format pa je ukaz, s katerim pridobimo informacijo o točkah priklopa, ki so zastarele in ki so dostopne za priklop preko NFS.

Showmount –e imestrežnika

Dobimo izhod v naslednji obliki:

```
Export list for 192.168.2.1:
/             (everyone)
/boot         (everyone)
```

Za prikaz tega primera smo izvozili vse datoteke tako, da se lahko kdorkoli na svetu priklopi na particiji root in boot. To storimo z uporabo ukaza:

```
Mount 192.168.2.1:/boot/priklopna/točka/našega/sistema
```

Omenjeni ukaz bo priklopil mapo /priklopna/točka/našega/sistema na /boot strežnika 192.168.2.1. Na žalost ne bomo vedeli, ali je naš dostop namenjen samo branju ali branju in pisanju, vsaj dokler se ne priklopimo. V kolikor bi v gornjem izhodu ukaza Showmount videli namesto "everyone" recimo IP ali pa ime sistema, bi bil priklop nekoliko otežen, saj bi bili prisiljeni ponarediti ime oziroma IP tarče.

ORODJA NA R...

R-orodja so najverjetneje najbolj nevarni programi, ki jih lahko poženete na svojem sistemu Unix. Uporabljajo namreč osnovno "rhosts", Unixovo avtentifikacijo, ki temelji na poznavanju uporabniškega imena in imena strežnika. Največji problem je ta, da lahko uporabniki vstopajo v takšne sisteme brez vnašanja gesla. Osnovno sporočilo bi bilo, da nikoli ne zaženite nobene od uslug R-orodij. Hekerjem lahko omenjena orodja sam postopek vdora močno poenostavijo. Kot administrator raje uporabljajte SSH, ki omogoča boljšo avtentifikacijo, promet pa tudi kriptografsko zaščiti pred morebitnimi prisluškovalci. V nadaljevanju bomo opisali nekaj tipičnih R-orodij, da boste dobili predstavo, zakaj so tako nevarna.

Kot prvo postane očitno, da je imel ustvarjalec teh orodij težave z izgovorjavo črke R, pa je malce vadil... tako so nastali Rlogin, Rsh in Rcp. Podobno kot Telnet, tudi Rlogin deluje preko vrat TCP 513 (kjer posluša proces Rshd) in na sistemu ustvarja oddaljeno ukazno lupino. Rsh napravi podobno, pri čemer izvrši vneseni ukaz na oddaljenem strežniku, vrne izhod ukaza in konča izvajanje. Rcp pa lahko na primer kopira datoteko na oddaljen strežnik oziroma z njega.

Poglejmo nekaj možnih primerov uporabe ukazne vrstice:

```
rlogin –l uporabniškoime strežnik
rsh –l uporabniškoime strežnik "ls –al"
rcp uporabniškoime@strežnik:/pot/do/
oddaljene/datoteke lokalnadatoteka
```

Z ustvarjanjem datoteke z imenom .rhosts v matičnem direktoriju lahko uporabnik napravi zaupljiv seznam uporabnik/strežnik. To pomeni, da s povezavo uporabnika in strežnika omogočimo uporabniku vstop na strežnik brez vnosa gesla. Najbolj leni uporabniki bodo v datoteko .rhosts enostavno vnesli ++, kar bo omogočilo kateremukoli uporabniku s katerega koli sistema vstop brez vnašanja gesla (eden od možnih načinov odpiranja zadnjih vrat).

Novejše različice R-orodij omogočajo avtentifikacijo Kerberos in poskušajo le-to uporabiti pred samo avtentifikacijo Rhosts. Poleg tega lahko novejša R-orodja uporabijo tudi Data Encryption Standard (DES) za enkripcijo podatkov, če seveda obe strani, ki komunicirata, to omogočata.

> „VSAKRŠNO PUŠČANJE X-STREŽNIKA BREZ NADZORA DOSTOPA JE IZREDNO NEVARNO POČETJE"

SISTEM X WINDOW

Do tega trenutka smo se srečevali z orodji za Unix, ki so temeljila izključno na ukazni vrstici. Vsekakor pa orodja , ki se izvajajo v ukazni lupini, ne morejo izvršiti vseh nalog, zato si oglejmo še sistem X Window. Grafična orodja lahko namreč olajšajo vizualizacijo podatkov in jih predstavijo v lahko razumljivi obliki. Microsoftov sistem oken je postal osnova operacijskega sistema, kar potrjuje dejstvo, da ne morete namestiti samostojne ukazne vrstice Windows XP brez namestitve celotnega okenskega sistema. Kar zadeva Unix je sistem X Window (X) še vedno le dodatno grafično orodje. Za bodočo uporabo varnostnih orodij in lažje razumevanje prihajajočih člankov, vam bomo v nadaljevanju predstavili osnovno delovanje sistema X Window in kako ga učinkovito zavarovati. Same namestitve in konfiguracije X-a v tem članku ne bomo tipali, se pa bomo dotaknili nekaterih skritih varnostnih pomanjkljivosti.

Bistvena lastnost sistema X je ta, da ga ne dobimo skupaj z upravljalnikom oken oziroma namizjem. X namreč obdeluje samo tipkovnico, miško in izhod na zaslon, kar mu omogoča, da okna zavzamejo pripadajoče lokacije na ekranu. Kičasti meniji in različne ikone programov so prepuščeni okenskim upravljalnikom, kot sta denimo Gnome in KDE. Bistveno je to, da je X samo arhitektura, na kateri počiva sistem oken. Sam X nima nikakršne veze z videzom grafičnega dela sistema Unix.

X uporablja tipičen sistem strežnik/odjemalec, pri čemer se okenski sistem obnaša kot strežnik, medtem ko se grafični programi obnašajo kot odjemalci. Strežnik X posluša na vratih TCP 6000, pri čemer bo v primeru, da je bil na istem sistemu zagnan še en X-strežnik, le-ta poslušal na vratih 6001. Ker X komunicira z vašo tipkovnico, miško in monitorjem, je lahko vsakršno puščanje X-strežnika brez nadzora dostopa izredno nevarno početje. Napadalec lahko s pomočjo povezave na vaš X-strežnik požene "nevidno" aplikacijo, ki bo beležila pritiske na vaši tipkovnici in gibanje miške. Za varovanje X-strežnika je poleg ostalih v uporabi tudi aplikacija *xhost*.

VARNOSTNIK XHOST

Xhost ponuja nadzor uporabnikov, ki se lahko povežejo na naš X-strežnik pri čemer aplikacija uporablja ime gostitelja ali njegov naslov IP. Da bi omogočili, da "gostitelj2" uporablja naš X-strežnik moramo v ukazni lupini vtipkati naslednji ukaz:

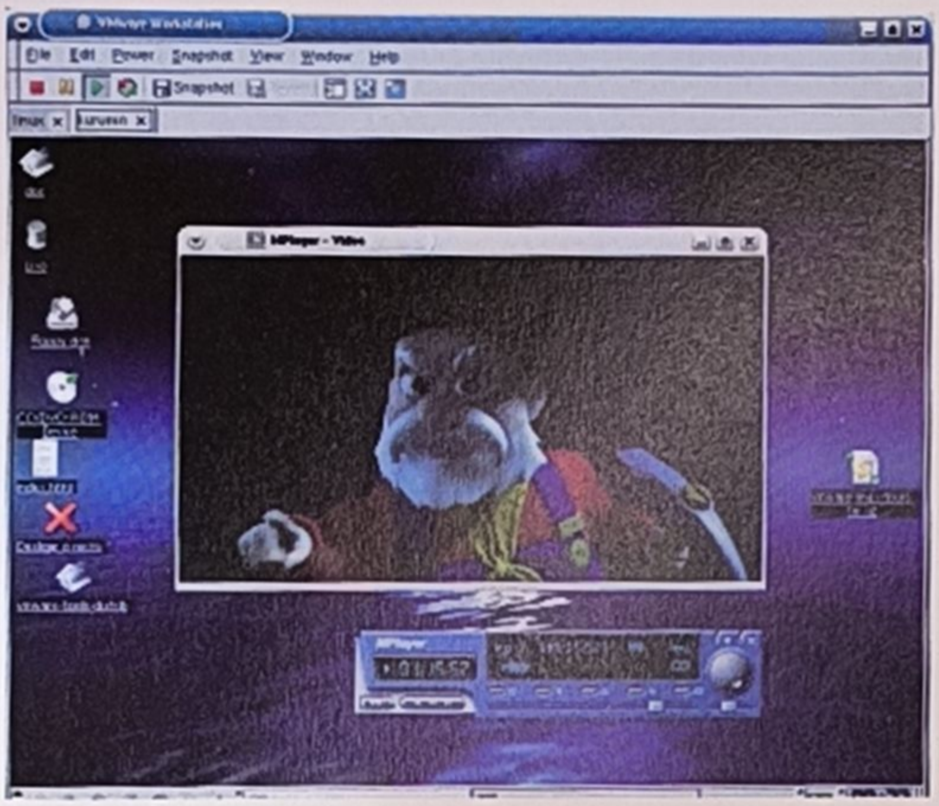
```
xhost +gostitelj2
```

Če bi želeli prepovedati dostop do "gostitelja2", potem vnesemo:

```
xhost –gostitelj2
```

Sistem je prednastavljen tako, da X prepoveduje vsakršno povezavo. *Xhost*

Vaš digitalni fotolab in spletna fototrgovina
DIGILAB
www.fotograd.com
Ostanite doma in nas obiščite!



LEVO **Nameščen in pravilno uporabljen *WMware* lahko pomeni mogočno orožje v rokah hekerja.**

lahko uporabimo za dodajanje dovoljenih dostopov, prav tako pa lahko dostop dovolimo na globalni osnovi z ukazom "xhost +", kar je lahko izjemno nezdravo početje. Če dovolimo dostop na globalni osnovi, omogočimo dostop do aplikacij na našem X-strežniku. Da bi lahko videli, komu vse je dovoljen dostop do našega X-strežnika, v ukazno lupino brez vsakršnih dodatkov vnesemo ukaz "xhost".

Xhost ni pretirano varen način nadzora nad dostopom, saj ne zahteva gesla, prav tako pa v postopku avtentifikacije ne uporablja šifriranja. Iz istega razloga prav tako ni varne nadzor dostopa na požarnem zidu, kjer požarni zid za avtentifikacijo uporabi naslov IP. Naslov IP je uporaben samo kot dodaten dejavnik preverjanja identitete in nikakor ne kot ključen element zaščite. Kot bomo videli v nadaljevanju, so imena gostiteljev in naslovi IP elementi, ki so lahko ponarejeni.

Skočimo še malo na drugo stran fronte in si oglejmo aplikacije, ki omenjene varnostne pomanjkljivosti izkoriščajo. Med njimi je prav gotovo *Xkey*, ki napadalcu omogoča spremljanje tipkanih znakov na X-strežniku, do katerega ima napadalec dostop (legitimni dostop ali dostop na osnovi pomanjkljive avtentifikacije).

Drugi program v tem kontekstu je *Xwatcwin*, ki omogoča vpogled v sama okna X-strežnika. Prav tako pa je v uporabi tudi program *Xscan*, s pomočjo katerega napadalec najde delujoče ranljive X-strežnike. Vse omenjene programe je mogoče sneti s spletne strani **www.packetstormsecurity.nl**.

> ***VMWARE* OMOGOČA DA ZNOTRAJ ENEGA OPERACIJSKEGA SISTEMA ZAGANJAMO DRUGE SISTEME**

UPORABNI VMWARE

V člankih pogosto opisujemo orodja, namenjena uporabi v različnih operacijskih sistemih. Verjetno ste se že vprašali: "Kako pa naj vsa ta orodja spravim na en računalnik? Halo!!!"

Mnogi profesionalci v ta namen konfigurirajo tako imenovane "dual boot" sisteme, kar pomeni, da imajo na enem računalniku nameščenih več različnih operacijskih sistemov. Tako lahko recimo, če se trenutno nahajajo v sistemu Windows in potrebujejo orodje Unixa, enostavno ponovno zaženejo računalnik v sistem Unix, od koder nato nadaljujejo z uporabo Unixovih orodij. Ta način je videti dokaj uporabna rešitev, vendar pa se lahko namestitev več operacijskih sistemov zakomplicira že z izbiro primernega particioniranja trdega diska. Poleg tega je lahko preskakovanje iz Windows v Unix utrujajoče in predvsem zamudno početje.

Prav zaradi tega vam bomo v nadaljevanju predstavili delovno postajo *VMware*, ki omogoča, da znotraj enega operacijskega sistema zaganjamo druge operacijske sisteme, pri čemer je edini pogoj, da v računalnik poleg temeljnega operacijskega sistema namestimo še ustrezno programsko opremo *VMware*. Ta namreč omogoča ustvarjanje t.i. navideznih sistemov, ki tečejo znotraj osnovnega operacijskega sistema.

VMware je prvo orodje, ki ga predstavljamo, in ni brezplačno. Gre za komercialni izdelek, ki ga lahko snamete s spletne strani **www.vmware.com**, kjer se lahko tudi registrirate za uporabo 30-dnevne brezplačne preizkusne različice. V okvirju "Namestitev *VMware*" smo predstavili

Praktični primer

Kako lahko administrator nadzira uporabnike.

Sistemski administratorji potrebujejo orodja za nadzor uporabnikov. Z uporabo ukaza W lahko ugotovimo, katere programe trenutno naši uporabniki uporabljajo. Izpis izgleda nekako tako:

```
3:45 am   up   3 days,  3:03,  4 users,    load average:  1.20,   2.24,   2.43
```

USER	TTY	FROM	LOGINŽ	IDLE	JCPU	PCPU	WHAT
heker	pts/0	192.168.2.2	3:33am	55.00s	0.04s	0.04s	./nc -l -p 1812 -s 1
mitja	pts/1	192.168.2.7	Sun 9am	9.57m	0.14s	0.11s	-bash
sonja	pts/2	10.20.2.5	Mon 3pm	9.57m	0.14s	0.11s	pine

Iz zgornjih informacij lahko vidimo, da uporabnik Mitja uporablja ukazno lupino bash, medtem ko Sonja prebira elektronsko pošto. Zanimiv postane uporabnik "heker", ki očitno poskuša zagnati program *Netcat*, da bi prestregel promet Radius (možnost -p kaže na prisluškovanje na vratih 1812, ki uporablja Radius). Prav tako lahko vidimo, da je uporabnik "heker" zagnal Netcat pred 55 sekundami, kar je vsekakor videti sumljivo, zato uporabimo ukaz "last", ki nam pove, kdo se je predhodno prijavljal v sistem in kako pogosto. Po pregledu prijav uporabnika "heker" vidimo, da se je prijavljal večkrat in vsakič ostal v sistemu samo minuto.

Za podroben pregled uporabnika "heker" in njegovih dejavnosti lahko kopiramo njegov matični direktorij, kar nam bo omogočilo pregled njegove pošte, uporabljanih orodij in podobnega. Z uporabo ukaza "ps" dobimo seznam vseh zagnanih procesov, pri čemer nas bodo zanimali tudi tisti, ki jih je za seboj pustil uporabnik "heker".

Z zbiranjem opisanih informacij nam bo vse bolj jasno, kaj je omenjeni uporabnik nameraval in počel v sistemu vse pa se je začelo z uporabo dveh preprostih standardnih Unixovih orodij.

ZGORAJ Debian je ena od distribucij Linuxa, ki jo najpogosteje uporabljajo administratorji.

> „S POMOČJO ENEGA NOTESNIKA IN PROGRAMA *VMWARE* SI LAHKO POSTAVITE PRAVI HEKERSKI LABORATORIJ"

namestitev *VMware* za uporabo v različnih okoljih Windows.

Uporabnost orodja je najbolje demonstrirati s primerom. Potrkajmo torej na vrata temačne sobice gospoda Hekerja. Janez Heker je pred kratkim kupil *VMware* za svoj najnovejši gigaherčni notesnik, na katerem ima v osnovi nameščen sistem Windows XP Pro, uporablja 512 Mb pomnilnika, 40Gb trdi disk in vse ostalo, kar sodi zraven. Njegov cilj je namestitev različnih navideznih operacijskih sistemov, vključno z Windows 95, Windows 98, Windows NT4 Workstation in Server, Red Hat Linux 6, Suse Linux 9.1 in FreeBSD 4.

Z uporabo raznovrstnih sistemov na enem računalniku lahko Janez uporablja omrežja Windows in Unix v povezavi s hekerskimi orodji. Če se Janez nahaja na mreži, ki uporablja DHCP, lahko izkoristi *VMware* povezano omreževanje, s čimer navidezni sistem pridobi svoj naslov IP, kar lahko preiskovalcem kasneje predstavlja težave pri odkrivanju računalnika s pripadajočim naslovom IP.

Janez lahko na tako konfiguriranem sistemu do podrobnosti posnema sistem tarče, v katerega namerava vdreti. Prav tako lahko tako s pomočjo enega prenosnika ustvari pravi mali hekerski laboratorij, v katerem bo lahko preizkušal vsa mogoča orodja in sisteme. Buahahaha.

Tokrat smo si ogledali nekaj osnovnih sistemskih orodij operacijskega sistema Unix in izdelali mali hekerski laboratorij. V prihodnji številki pričakujte, da bomo prešli na višjo raven in konkretno varnostno testiranje.

Tomaž Bratuša

Namestitev *WMvare*

Lepo počasi, da ne bo bolelo.

1 Po zagonu Setup.exe nas pričaka pozdravno sporočilo.
2 Sprejmemo pogodbena določila in kliknemo Next.
3 VMware nam nato svetuje, da onemogočimo samozagon CD-jev, kar vam vsekakor priporočamo. Samodejni zagon CD-ja je namreč enakovreden brezglavemu odpiranju neznanih datotek.
4 V nadaljevanju odgovorite še na nekaj enostavnih vprašanj in namestitev je končana.
5 Ponovni zagon sistema in *VMware* je pripravljen za uporabo.

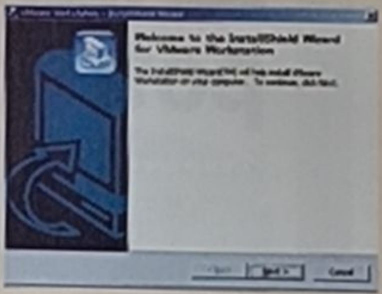
Po ponovnem zagonu dvakrat kliknemo na ikono *VMware Workstation*, pri čemer nas bo pričakala informacija o licenci, kjer se lahko prepričamo ali imamo legitimno kopijo. Ker prvič zaganjate VMware, boste verjetno želeli namestiti prvo navidezno okolje, kar storite s klikom na ikono New virtual machine.

V nadaljevanju zagona izberemo naslednje postavke:

1 Izberemo "Typical" in kliknemo Next.
2 Vnesemo ime virtualnega sistema (recimo Linux) in... Next.
3 Vnesemo količino deljenega pomnilnika (polovica celotnega bo čisto v redu).
4 Izberemo način dodelitve IP naslova...NAT bo v večini primerov "okej".
5 Navidezni OS-i imajo navidezne trde diske, v realnosti pa so ti diski samo datoteke v sistemu matičnega operacijskega sistema, ki je v našem primeru Windows. Naslednja možnost bo od nas zahtevala določitev limita za datoteko na disku, pri čemer za stabilno delovanje nastavite realne količine prostega diska v vašem gostiteljskem sistemu Windows.
6 Kliknemo Finish in namestitev je končana.

Ko boste prvič zagnali navidezni OS, bo na zaslonu videti situacija enaka kot v primeru namestitve novega operacijskega sistema, pri čemer se bo zagnal namestitveni program (enako pri zagona s CD-ja) v katerem nato sledimo navodilom, dokler sistem ni nameščen.

Med nameščanjem boste verjetno videli opozorilno okno z informacijo, da orodja *VMware* niso nameščena. Ta orodja so namenjena natančnejšemu prikazovanju grafike in interakciji med temeljnim in navideznim operacijskim sistemom. Po končani namestitvi navideznega OS-a lahko namestimo tudi orodja *VMware*, pri čemer sledimo



PRIPNITE SE

Če ste pozorno prebrali članek, to že veste...

1 V večini primerov zunanja omrežja ne bi smela imeti dostopa do servisa Portmaper. V nasprotnem primeru namreč težko predvidimo, katere informacije lahko napadalec pridobi in kakšno razdejanje lahko s tem povzroči. Najbolje bo, da servis izključite ali da dostop omejite z uporabo požarnega zidu, tako da ga ne bo mogel uporabljati nihče izven vašega lokalnega omrežja.

2 Promet NFS bi moral biti blokiran z uporabo požarnega zidu, kar omeji število uporabnikov. Če resnično potrebujete dostop do deljenega datotečnega sistema preko interneta, vam AFS nudi veliko višjo stopnjo varnosti.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

Kako kupovati notesnik

Nakup notesnika se po preprostosti ne more primerjati s kuhanjem pasulja.

Čeprav je ekipa *PCF* nagnjena bolj k namiznim strojčkom, imamo tudi notesnike strašansko radi. Računalnik, ki ga lahko vzamete s seboj na stranišče! Še pred nekaj leti so bile to velike, nerodne naprave, ki so vse po vrsti spominjale na najbolj grdega IBM-ovega ThinkPada. Tudi danes boste našli še kakšnega grduna, vedno več notesnikov pa je pravih lepotcev. So tanki, lahki, skrajno prenosni in popolni nadomestki za namizne brate. S katere strani naj se človek sploh loti nakupovanja? Še posebej danes, ko so grafične kartice za notesnike že skoraj dohitele tiste za namizne računalnike, tako da lastništvo notesnika ne pomeni hkrati tudi konec igračkanja.

Za kaj ga potrebujete?

Ko kupujete notesnik, morate v prvi vrsti vedeti, za kaj ga boste uporabljali.

ZABAVA

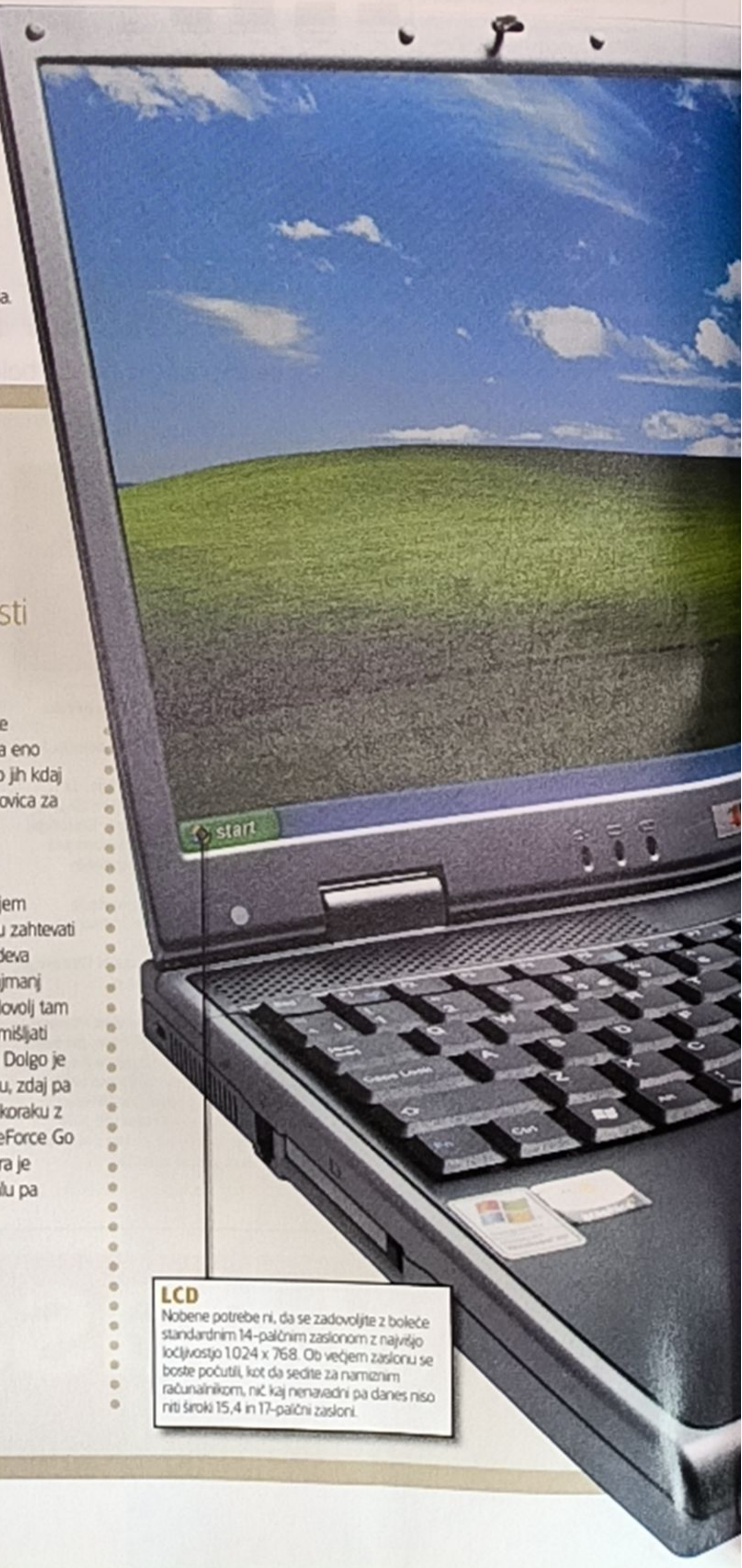
Če načrtujete gledanje filmov na DVD-jih, potem razmislite predvsem o strojčku s širokim zaslonom 15,4 ali 17 palcev in na osnovi Centrino, kar vam bo zagotovilo, da bo baterija zdržala vsaj tako dolgo, kot bo trajal film. Če vam bo notesnik posedal v glavnem po hiši, boste dobili več za svoj denar, če kupite manj prenosljiv računalnik. Marsikateri nadomestek namiznega računalnika se lahko pohvali s priveski kot je pogon DVD-RW ali čitalec kartic, tako da boste z njim potešili tudi ustvarjalne nagone.

DELO

Še vedno boste v marsikaterem notesniku našli 256Mb RAM-a, kar je dovolj za osnovno delo, torej če boste uporabljali samo *Word* in *Excel*. Glejte na avtonomijo baterije med delom, saj ne želite, da vam stvar "crkne", še preden vlak pride do cilja ali sredi poslovne predstavitve. To je tudi razlog, da vam priporočamo rešitev Intel Centrino. Ne le, da je platforma Centrino omogočila proizvajalcem, da izdelujejo še manjše primerke notesnikov, ampak gre tudi za eno najbolj varčnih stvari, kar smo jih kdaj videli. In to mora biti dobra novica za vse, ki so veliko na terenu.

IGRANJE

Če že želite igrati igre na svojem notesniku, morate ob nakupu zahtevati zelo specifične stvari. Kar zadeva pomnilnik, ga potrebujete najmanj 512Mb, trdega diska pa bo dovolj tam nekje okoli 80Gb. Jasno, razmišljati morate tudi o grafični kartici. Dolgo je bil ATI glavni na tem področju, zdaj pa tudi nVidia poskuša stopiti v koraku z njim s prihajajočim čipom GeForce Go 6800. ATI-jeva trenutna izbira je Mobility Radeon 9800, kmalu pa pride tudi Mobility X800.



LCD
Nobene potrebe ni, da se zadovoljite z boleče standardnim 14-palčnim zaslonom z največjo ločljivostjo 1024 x 768. Ob večjem zaslonu se boste počutili, kot da sedite za namiznim računalnikom, nič kaj nenavadni pa danes niso niti široki 15,4 in 17-palčni zasloni.

NA KAJ BODITE POZORNI PRI NOTESNIKU

Notesnik je prav zares vsota svojih delov. Poskrbite, da bodo vaša vsota čim višja.

PROCESOR

Tako Intel kot tudi AMD ponujata procesorje, ki so varčni in učinkoviti, kar bo podaljšalo avtonomijo baterij brez kompromisov pri hitrosti. Intelova tehnologija Centrino je še posebej prijazna do baterije in ima zavidljive lastnosti. V večjih notesnikih sta redna gosta Athlon 64 in P4 (obstaja tudi mobilna različica).

GRAFIKA

Slabe grafične zmogljivosti so dolgo držale ročno zavoro notesnikom v bitki z namiznimi računalniki, ampak časi se spreminjajo. Večina notesnikov ima sicer še vedno integriran grafični čip, za tiste, ki videz jemljete bolj resno, pa odlične rešitve ponujata tako ATI kot nVidia.

POMNILNIK

Tako kot pri velikosti trdega diska, je tudi tu vse odvisno od tega, kaj boste s strojem počeli. Večina notesnikov se danes ponaša s 512Mb in ne zadovoljite se z manj, razen če se boste cele dneve ukvarjali zgolj in samo z Wordom.

TRDI DISK

Naj vam bo 40Gb minimum. Diski z večjimi kapacitetami – 60Gb ali 80Gb – so pogosto omenjeni kot dodatek. In glede na slabe možnost nadgrajevanja običajnega notesnika, je večji disk precej dobra ideja.

AVTONOMIJA BATERIJE

Intelova tehnologija Centrino je povzročila pravo malo revolucijo na tem področju. Nekateri notesniki se hvalijo tudi s posebno lastnostjo, ki omogoča, da začasno odstranite optični disk in ga nadomestite z dodatno baterijo.

OPTIČNI DISK

Večina novejših notesnikov se ponaša s kombinirano optično enoto DVD-ROM in CD-RW. V zadnji generaciji je vedno več zapisovalnikov DVD.

PRILOŽENI PROGRAMI

Edino za operacijski sistem ste ob nakupu novega notesnika lahko prepričani, da bo priložen. Poleg gonilnikov, ki bodo gnali strojno opremo, seveda. Dandanes vam skoraj nobeno podjetje ne bo poklonilo brezplačne programske opreme.

GARANCIJA IN SERVIS

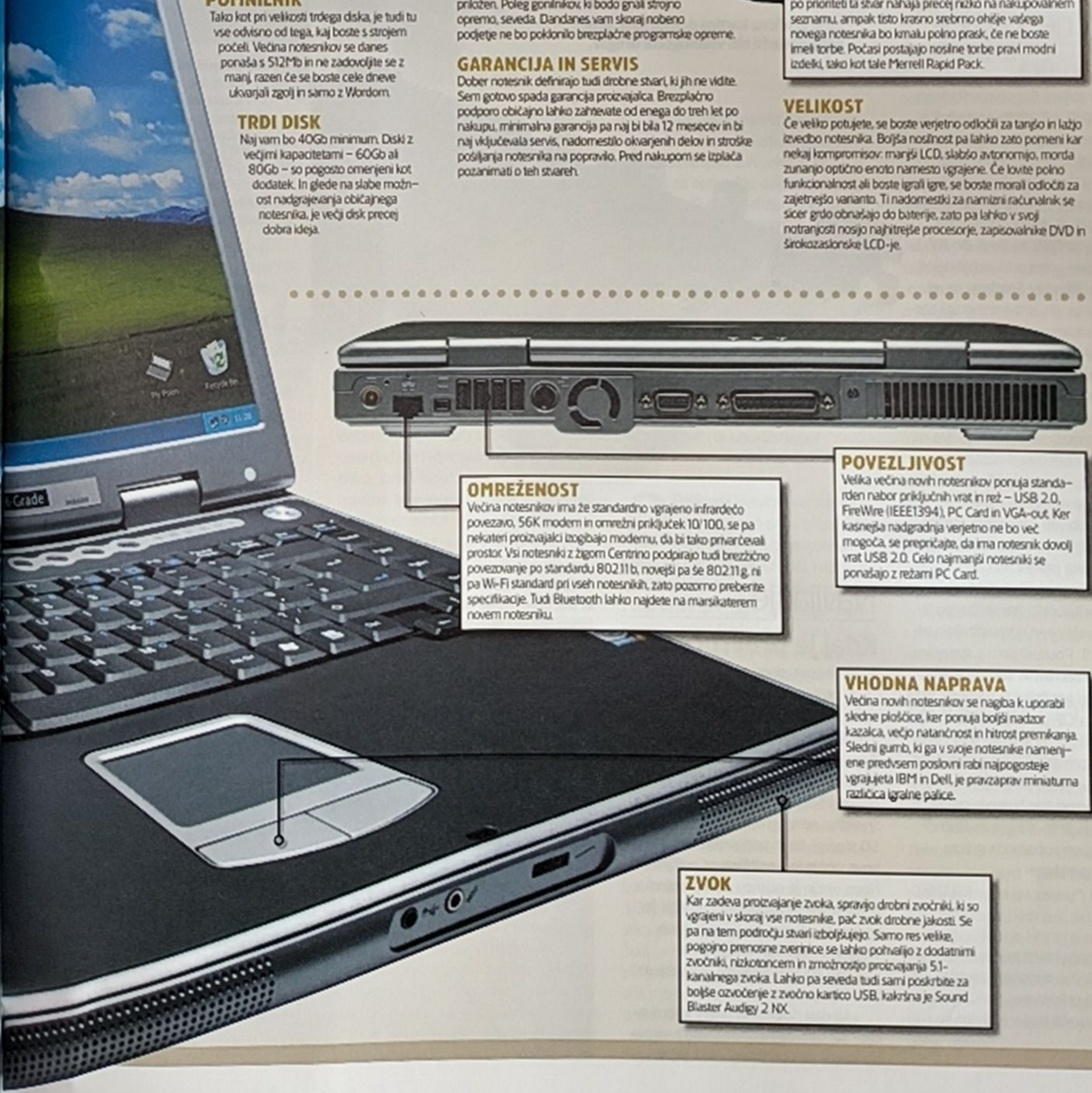
Dober notesnik definirajo tudi drobne stvari, ki jih ne vidite. Sem gotovo spada garancija proizvajalca. Brezplačno podporo običajno lahko zahtevate od enega do treh let po nakupu, minimalna garancija pa naj bi bila 12 mesecev in bi naj vključevala servis, nadomestilo okvarjenih delov in stroške pošiljanja notesnika na popravilo. Pred nakupom se izplača pozanimati o teh stvareh.

NOSILNA TORBA

Ne podcenjujte pomembnosti nosilne torbe. Verjetno se po prioriteti ta stvar nahaja precej nizko na nakupovalnem seznamu, ampak tisto krasno srebrno ohišje vašega novega notesnika bo kmalu polno prask, če ne boste imeli torbe. Počasi postajajo nosilne torbe pravi modni izdelki, tako kot tale Merrell Rapid Pack.

VELIKOST

Če veliko potujete, se boste verjetno odločili za tanjšo in lažjo izvedbo notesnika. Boljša nosilnost pa lahko zato pomeni kar nekaj kompromisov: manjši LCD, slabšo avtonomijo, morda zunanjo optično enoto namesto vgrajene. Če lovite polno funkcionalnost ali boste igrali igre, se boste morali odločiti za zajetnejšo varianto. Ti nadomestki za namizni računalnik se sicer grdo obnašajo do baterije, zato pa lahko v svoji notranjosti nosijo najhitrejše procesorje, zapisovalnike DVD in širokozaslonske LCD-je.



OMREŽENOST

Večina notesnikov ima že standardno vgrajeno infrardečo povezavo, 56K modem in omrežni priključek 10/100, se pa nekateri proizvajalci izogibajo modemu, da bi tako privarčevali prostor. Vsi notesniki z žigom Centrino podpirajo tudi brezžično povezovanje po standardu 802.11b, novejši pa še 802.11g, ni pa Wi-Fi standard pri vseh notesnikih, zato pozorno preberite specifikacije. Tudi Bluetooth lahko najdete na marsikaterem novem notesniku.

POVEZLJIVOST

Velika večina novih notesnikov ponuja standarden nabor priključnih vrat in rež – USB 2.0, FireWire (IEEE1394), PC Card in VGA-out. Ker kasnejša nadgradnja verjetno ne bo več mogoča, se prepričajte, da ima notesnik dovolj vrat USB 2.0. Celo najmanjši notesniki se ponašajo z režami PC Card.

VHODNA NAPRAVA

Večina novih notesnikov se nagiba k uporabi sledne ploščice, ker ponuja boljši nadzor kazalca, večjo natančnost in hitrost premikanja. Sledni gumb, ki ga v svoje notesnike namenjene predvsem poslovni rabi najpogosteje vgrajujeta IBM in Dell, je pravzaprav miniaturna različica igralne palice.

ZVOK

Kar zadeva proizvajanje zvoka, spravijo drobni zvočniki, ki so vgrajeni v skoraj vse notesnike, pač zvok drobne jakosti. Se pa na tem področju stvari izboljšujejo. Samo res velike, pogojno prenosne zverinice se lahko pohvalijo z dodatnimi zvočniki, nizkotoncem in zmožnostjo proizvajanja 5.1-kanalnega zvoka. Lahko pa seveda tudi sami poskrbite za boljše ozvočenje z zvočno kartico USB, kakršna je Sound Blaster Audigy 2 NX.

Vprašajte Gregorja...

Gregor Mraz se prebije skozi še eno plast zrelega tehničnega komposta in pognoji cvetlično gredico okoli vaše trnove poti. Mi ga imamo radi, kaj pa vi?

Grafične kartice

Ah, napaka

Uporabljam Sapphirov Radeon 9600XT s 128Mb pomnilnika. Ko sem jo vgradil, je TV izhod delal normalno in sem lahko brez težav aktiviral dva monitorja in okna premikal med monitorjem in televizijo. Kak mesec kasneje (po namestitvi nadgradnje za DX9 za *Deus Ex: IW*) je izhod S-Video preprosto nehal delati.

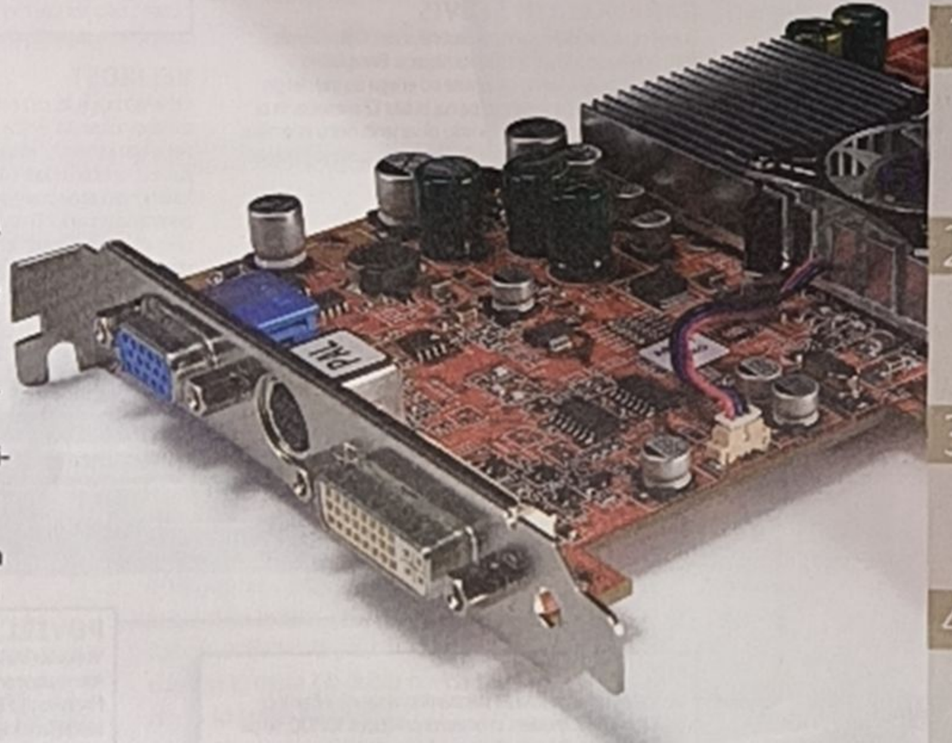
V oknu **Display Settings** se mi zdaj dogaja to, da aktiviram drugi zaslon in obkljukam vse potrebne nastavitve, ko kliknem na **OK** pa drugi monitor spet postane siv, kot bi pritisnil **Cancel**. Pred kratkim mi je uspelo, da sem televizijo aktiviral kot klon mojega namizja (ne razširjemo namizje. Da mi je to uspelo, sem moral nastavitve prirediti tako, da sem izsilil zaznavanje TV-ja, zdaj pa ne deluje niti to.

V Radeonovih naprednih možnostih je jeziček TV tak, kot da televizija sploh ne bi bila priključena, tudi ko je. Uporabljam pretvornik iz S-Video v koaksialni priključek, vse skupaj pa je dobro delovalo pred namestitvijo nadgradnje DX9. Poskusil sem s starejšimi gonilniki (primarnim in sekundarnim), odstranil sem gonilnike in namestil tiste s priloženega CD-ja, namestil sem najnovejše gonilnike, ki sem jih snel z ATI-jeve strani, formatiral sem disk in na novo naložil celoten sistem, pa nič ni pomagalo. Edino, kar lahko iz vsega tega sklepam, je to, da gre za fizično okvaro, a vseeno upam, da gre za programski problem.

BRANKO

Mogoče bo to zvenelo nekoliko hladno, a ti moram povedati, da imaš pokvarjeno grafično kartico. Saj si velik fant – sprijazni se.

Če je grafična kartica pokvarjena, je ne zna popraviti niti vsemogočni Gregor.



Navijanje

Kdaj je prevroče?

Prosim, pomagaj mi rešiti velik problem. Kupil sem PC z 2,8GHz procesorjem in Maxtorjevim 160Gb diskom S-ATA. Ko igram *Doom 3*, se računalniku zmeša in javlja, da se pregreva pri 60 stopinjah. Običajno dela pri 55 stopinjah. S programom *Speedfan* sem ugotovil, da ima moj disk 50 stopinj, ko je nedejaven. Kupil sem novo ohišje in CoolMaster CoolDrive 4. Novo ohišje je očitno rešilo problem s pregrevanjem sistema, a ima disk še vedno 45 stopinj, ko je nedejaven, enostavno defragmentiranje ali scandisk pa temperaturo dvigneta do 55 stopinj.

Ali daje Speedfan prave informacije? Ali sem po nepotrebnem zapravljal denar za CoolDrive? Pri kakšni temperaturi naj bi delala moj procesor in trdi disk? Nekje sem prebral, da je lahko najvišja temperatura 67,7 stopinj za procesor in 55 stopinj za trdi disk, ne vem pa, če gre pri tem za temperaturo, ko je komponenta nedejavna ali takrat, ko je polno obremenjena oziroma ali gre za temperaturo okolja.

LUKA

Če bi temperature pri nas dosegale 67 stopinj Celzija, bi bilo stanje tvojega računalnika zadnja stvar, ki bi te skrbela, ker bi se bolj aktivno in verjetno kriče ubadal z opazovanjem svoje kože, ki bi kuhana v zaplatah odpadala s tebe.

Tehnični forumi so do škrg polni ugibanj in diskusij o tem, kakšna bi naj bila varna delovna temperatura komponent in kakšno življenjsko dobo bo imel računalnik pri višjih temperaturah – a je vse skupaj še vedno le ugibanje. Nikjer

Hitri kviz

Mislite, da ste pametnejši od Gregorja, ha?

1 **Kaj pomeni MIME?**
a) Mail In-line Media Extension
b) Multipurpose Internet Mail Extension
c) Mixing Images in Email
d) Mail Image Multiplexed Encryption

2 **Koliko paralelnih procesorjev podpira Windows XP Pro?**
a) 1
b) 2
c) 4
d) nobenega

3 **Kateri OS ima najnižje minimalne specifikacije?**
a) XP Home
b) SuSe Linux
c) Red Hat Linux
d) Windows CE 2

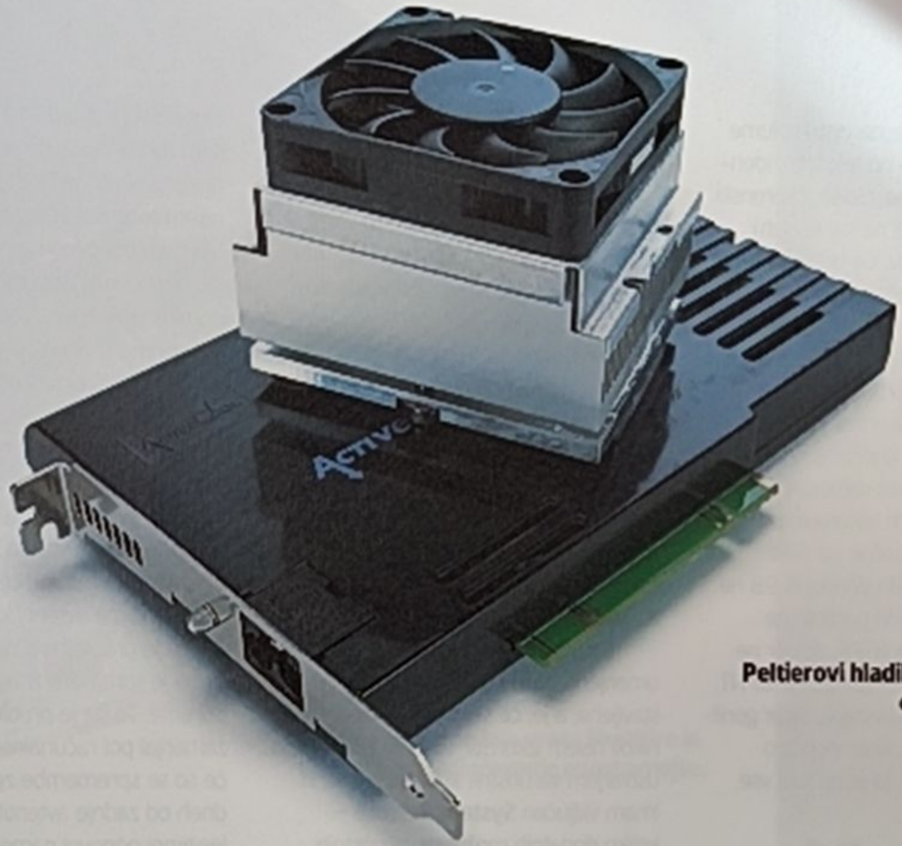
4 **Koliko nožic je na 3,6GHz P4 Prescottu?**
a) 478
b) 560
c) 956
d) nič

5 **Katero končnico imajo shranjene nastavitve Remote Desktop Connection?**
a) .rdp
b) .rdc
c) .rds
d) .txt

Odgovori na strani 113.

Tehnična pomoč za nič tolarjev

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**. če vam ne uspe usposobiti PC-ja pa mu pošljite papirnato pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor.**



Peltierovi hladilniki trenutno niso ena boljših rešitev.

nisem zasledil nobene znanstvene šudije o dolgoročni zanesljivosti računalnikov pri različnih temperaturah. Ne dvomim, da takšne študije nekje obstajajo, so pa najverjetneje zaklenjene v trezorjih proizvajalcev komponent, ki jih uporabljajo, ko se morajo braniti v tožbah, vloženih na račun različnih fantastičnih izjav in nejasnih proporočil o najvišji delovni temperaturi.

Ker za pravne zadeve uredništva skrbi cela ekipa blazno sposobnih odvetnikov, ki lahko hitro opravijo s kakršnimikoli kompenzacijskimi tožbami, ki bi ti padle na pamet, ti lahko o vsem skupaj dam nekaj uporabnih informacij.

Procesor je fiksna naprava, ki lahko utrpi tri oblike škode na račun temperature: progresivno, nepovratno, a zelo počasno elektromigracijo pri temperaturah nad 60 stopinjami; občasno sesuvanje in druge napake med 60 in 95 stopinjami; totalno, katastrofalno uničenje pri temperaturah nad 95 stopinjami. Trdi diski so elektromehanski, zato jih temperaturne spremembe prizadevajo do take mere, kot temperatura sama. Zaradi spremembe več kot 20 stopinj v eni uri so lahko ogroženi vaši podatki, delovanje diska nad 55 stopinj pa prepolovi njegovo življenjsko dobo pri vsakih petih stopinjah.

Seveda je jasno, da sem si te številke izmislil, kar pa še ne pomeni, da so napačne (izmišljanje številk je 25. stopnja posebnih zmogljivosti strokovnjaka za reševanje težav). *Speedfan* ti javlja temperaturo, ki jo izmeri dioda S.M.A.R.T v samem pogonu, zato je podatek točen, pomeni pa, da je tvoj disk nekoliko vroče sorte, kar pa naj te ne skrbi pretirano. CoolDrive je znižal delovno temperaturo za 5 stopinj in tako podvojil življenjsko dobo tvojega diska, zaradi česar se mi zdi zdrava naložba. Vsekakor pa noben hladilnik ne more nadomestiti varnostnih kopij podatkov. Je pa korak v pravo smer.

Navijanje

Peltierovo hlajenje

V Imam nekaj manjših Peltierovih hladilnikov, na katerih piše, da potrebujejo štiri volte in tri ampere za optimalno delovanje. Enega sem priključil na 5-voltni, 20-amperski priključek 200W napajalnika. Ena stran se je segrela, druga stran pa je postala izjemno hladna, a le za nekaj sekund, potem se je pa tudi močno segrela. Očitno je bilo, da sem pretiraval. Ali obstaja kak način, da bi napajanje iz napajalnika omejil na tri ampere, da lahko uporabljam hladilnik z Ahtlonom, ker bi ga rad navil? Odgovore sem že iskal po spletu, pa nisem našel ničesar res uporabnega.?

ROBI

O Peltierovi hladilniki najbolj učinkovito delujejo pri približno 75 odstotkih najvišje navedene napetosti. Če je napetost višja, naprava ne more več učinkovito odvajati toplote z ene strani na drugo, tako da se segrejeta obe strani. Ti bi moral v bistvu napetost zmanjšati na štiri volte. Hladilnik bi tako porabil, kolikor potrebuje, a le do navedene napetosti. Ko pa je govora o zmanjševanju napetosti, pa se mi zdi, da bi bil kak upor neprimerno učinkovitejši kot splet. Pravkar sem poklical očeta (ki je živel v času, ko so ljudje na stvari še vedno spajkali upore), ki mi je povedal, da bi potreboval 1/3Ω upor, zaporedno vezan na 5-voltno žičko iz napajalnika.

Pravim, da "bi potreboval", ker se boš pošteno namučil, preden boš našel 1/3Ω upor, ki bi prenesel tri ampere toka za dalj časa, preden bi se stopil. Tudi če ti to uspe, bo sam upor oddajal tri vate toplotne energije, tako da ga boš moral postaviti daleč stran od procesorja. Boljša rešitev bi bila, če bi uporabil Peltierove hladilnike, ki dejansko prenesejo 5V, kar bo prav tako križev pot. Moderni procesorji se namreč tako segrevajo, da jih je na tak način izjemno težko uspešno hladiti. Bolje bi jo odnesel z vodnim hlajenjem.

Omrežja

Več uporabnikov

V V Windows 2000 Pro se lahko na računalnik prijavi največ 10 uporabnikov. Ali obstaja kak način, da bi to število zvišal? Windows 2000 Pro kot strežnik in imamo 25 uporabnikov, ki morajo dostopati do skupnih datotek na strežniku.

MARKO

O Žal je tvoje podjetje očitno preraslo peskovnik z Windows 2000. Da bi razširil zadevo, imaš dve možnosti, a nobena ni ravno neboleča. Prva možnost je ta, da podmažeš denarnico Billa Gatesa in strežnik nadgradiš na Windows Server 2003. Teh je malo morje, zato se odpravi na **www.microsoft.com/windowsserver2003**, najverjetneje pa boš potreboval različico (zajemi sapo) Windows Small Business Server 2003 Standard Edition (huh). Licence za 25 uporabnikov te bodo olajšale za 2.600 ameriških zelencev, kar je nekaj manj kot pol milijona tolarjev.

Druga možnost je pa ta, da se dokončno znebiš Windows, namestiš Linux in uporabljaš Sambo za upravljanje z datotekami v skupni rabi. Ta možnost je v osnovi brezplačna (oziroma boš plačal nekaj tisočakov za distribucijo v škatli), a lahko na ta način porabiš tono denarja zaradi dodatnega časa, vloženega v učenje novega operacijskega sistema in administracije omrežja v njem. Sicer pa je Windows Server 2003 prav tako precej drugačen od Windows 2000, tako da boš imel tudi v tem primeru dodatne stroške na račun učenja.

Izboljšave OS

Skrivalnice

V Pred kratkim sem namestil dva programa za optimizacijo Windows, in sicer *TweakXP* in *TweakXP Pro*. Prav neumno sem označim možnost **"Hide Run command in the Start menu"**. Komaj ko sem programa odstranil, sem ugotovil, kako uporabna je bila ta možnost. Problem sem poskusil rešiti s ponovno namestitvijo *TweakXP*, a vseeno nisem mogel povrniti možnosti **Run**. Ali mi lahko prosim poveš, kako jo lahko dobim nazaj?

RADO ⮊

mojaknjigarna.com
Vedno pri roki!

O Ah, končno enostaven problem. Skoraj prepričan sem, da gre za preprosto spremembo vnosa v registru, nekje v **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\ CurrentVersion\Policies\Explorer**. Naj pogledam... Poišči, spremeni, testiraj... ponovno zaženi... testiraj, sesuj računalnik, ponovno zaženi, spremeni, spremeni, spremeni, ponovno zaženi... Aha! Tu je. Možnost se imenuje **NoRun**. Gre za spremenljivko **Dword**. Če je ta nastavljena na **1**, je možnost **Run** skrita, če je nastavljena na **0** ali če je sploh ni, pa je **Run** viden.

Osnove OS

Preberi navodila

V Ko sem nadgradil Windows 98 na XP Pro, sem poskusil pretvoriti FAT32 v NTFS. Pokazalo se mi je sporočilo **"Enter current volume label for drive C"**. Kaj to pomeni? Druge particije sem lahko normalno spremenil, tako med formatiranjem, kot tudi po namestitvi.

Poskusil sem z ukazom `convert c:/fs:ntfs` [Enter], pa ni šlo.

Zanima me tudi, kako bi po formatiranju namestil NTFS po Windows 98, a pred nameščanjem Windows XP.

DAVID

O Oznaka pogona (tisti "volume label") je samo tekstovni identifikator, ki se zapiše v korenski direktorij v večini (če ne kar v vseh) operacijskih sistemov. Če odpreš **My Computer** in poiščeš trdi disk, bo tam pisalo nekaj v slogu **"oznaka (C:)"**, kjer je "oznaka" že omenjena oznaka pogona. Orodje za pretvorbo datotečnih sistemov zahteva, da vneseš oznako pogona za particijo, ki jo želiš pretvoriti, ta zahteva pa služi kot varnostni ukrep, da ne bi z brezglavim klikanjem po nesreči pretvoril napačne particije.

Zapomni si pa, da Windows 98 ne podpira NTFS, tako da particije ne moreš formatirati za NTFS, dokler ne namestiš Windows XP (ali 2000 ali NT, če smo že pri tem). Obstajajo sicer gonilniki za Windows 98, ki omogočajo branje particij NTFS, to je pa tudi vse.

Izboljšave OS

Shranjene nadgradnje

V Ne bom našteval vseh razlogov za to odločitev, a rad bi formatiral disk C in ponovno namestil Windows XP. Ali bom lahko ponovno avtentificiral sistem, če sem to storil že ob prvi namestitvi? Zanima me tudi, če bodo izgubljeni popravki, ki sem jih namestil. Ali obstaja kak način, jih kopiram na CD?

MATJAŽ

O Način obstaja, v reviji pa smo o tem pisali že vsaj trikrat. Imenuje se **Windows Update Calatog**. Če klikneš na **Start 8 Help and Support 8 Keep your computer up to date...** boš med **Administrator Options** našel povezavo do **Windows Update Cataloga**. Ta deluje po istem principu kot sam Windows Update, le da boš moral bolj previdno določati, katere nadgradnje boš potreboval.

S to odgovornostjo pa prihaja tudi veliko dobrega, ker lahko nadgradnje shraniš, namesto da bi jih neposredno odpiral, zato jih lahko shraniš tudi na CD ali kak drug medij po lastni izbiri.

Sam sem se precej navdušil nad omenjeno možnostjo, ko je bila predstavljena, a je, če sem čisto iskren, še nikoli nisem izkoristil. Tako ali tako redno ustvarjam varnostne kopije sistema in imam vključen **System Restore** – koliko dodatnih možnosti varnostnih kopij sploh potrebuješ? Verjetno bi se mi zdela ta možnost veliko bolj uporabna, če bi bil kompulzivni navdušenec nad ponovnim nameščanjem, kot si ti.

V bistvu sem pred nekaj dnevi res ponovno namestil Windows, ker sem poskušal rešiti nek čuden problem z igralno palico, medtem ko me je klical prijatelj in mi na dolgo in široko pojasnjeval svoje ljubezenske težave. Ker sem moral občasno povedati kak "m-hm", "grozno" in "a to je naredila", se nisem mogel zbrati, zato sem za krajšanje časa ponovno namestil sistem.

Ponovna namestitev seveda ni pomagala – kot največkrat. V najboljšem primeru nimaš več problema, istočasno pa tudi nimaš niti najmanjšega pojma, kako se je rešil. V najslabšem primeru problem še vedno imaš in si prijatelju prisiljen povedati naslednje: "OK, daj jo na nogo ali pa se opraviči. V vsakem primeru pa se spravi s telefona in me pusti pri miru, ker delam."

Ponovna avtentifikacija Windows XP pa je problematična samo v primeru, če se je spremenil znaten del strojne opreme. To pa je problem samo, če si zamenjal pol računalnika, pa še to samo, če so se spremembe zgodile v 120 dneh od zadnje avtentifikacije. Ob vsaki legitimni ponovni namestitvi, nadgradnji ali ob nakupu novega računalnika je ponovna avtentifikacija enostavna, samodejna in neboleča.

ULTIMATIVNI DOOM

Kako lahko izboljšam delovanje *Doom 3*?

Instant akcija

1 Predstavitveni video id sofwara je samo nepotrebni vidni posladek, ki stoji med vami in popolno večigralsko noršnico. Da bi ga onemogočili, z desnim gumbom miške kliknite na bližnjico do *Doom 3* in izberite **Properties + Shortcut**. V okvir **Target** za **Doom3.exe** dodajte **+disconnect**.

Nastavitvena datoteka

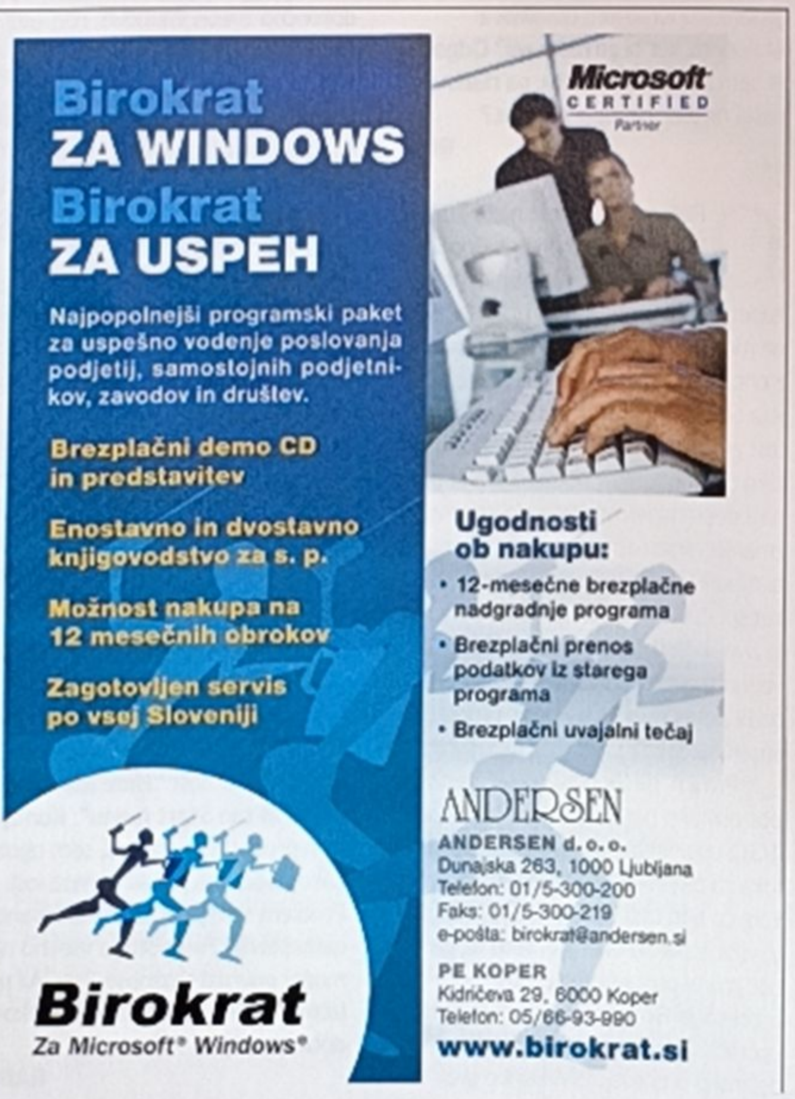
2 Odprite **DoomConfig.cfg** v beležnici (našli ga boste v podmapi **Base** v mapi **Doom3**). Poiščite besedilo **seta image_cacheMegs** in poskusite zvišati številko poleg besedila na **128**, **256** ali celo na **512**. Odvisno od količine pomnilnika lahko to precej pospeši igro.

Napredne nastavitve

3 Če tudi to ne pomaga, poskusite spremeniti vrednost **seta image_useCache value** v **1** in **seta image_cacheMinK** v **10240** ali **20480**. Spremeniti je potrebno oba vnosa. Če spremenite **image_useCache**, ne da bi zvišali **image_cacheMinK**, se bo igra skoraj gotovo sesula.

Zmanjšajte podrobnosti

4 Če vaš sistem še vedno ni tak, kot mora biti, boste prisiljeni znižati stopnje podrobnosti v igri. Da bi pridobili kar največ slik v sekundi in kar najmanj znižali vizualno kvaliteto igre, izklopite anti-aliasing. Našli ga boste pod **Advanced System Options** v glavnem meniju v *Doom 3*.



Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Microsoft CERTIFIED Partner

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

Western Digital
DC IN

Ta zunanji pogon ima vrata FireWire in USB, da je priključevanje enostavnejše.

Osnove OS

Pogonske težave

V Imam sistem s Celeronom in 60Gb trdim diskom. Varnostne kopije diska snemam na zunanji disk, povezan preko USB. Ta disk je priklopljen na razširitveno kartico USB 2.0, ker ima moja osnovna plošča samo vrata USB 1.0. Vse skupaj je dolgo delovalo čisto v redu, varnostne kopije pa so se samodejno ustvarjale čez noč. Pred kratkim pa sem gledal dnevnike in odkril, da se varnostne kopije niso ustvarjale od konca avgusta. Ko sem raziskoval naprej, sem ugotovil, da v My Computer ne vidim več zunanjega pogona. Ali je pogon pokvarjen? Lučka na njem se prižge in še vedno slišim brenčanje, a v Windows in v BIOS-u diska ne vidim. Pomagalo ni niti, ko sem ga priključil na vozlišče USB 1.0. Še huje pa je, da na USB 2.0 zdaj ne morem priključiti niti čitalca pomnilniških kartic. Pred kratkim sem zamenjal zvočno kartico in kupil kartico SoundBlaster Audigy, ki dela čisto dobro. Ali obstaja možnost, da mi je zvočna kartica uničila disk?

BOŠTJAN

O Hej, tiger, stoj malo! Prehitevaš se, kot za stavo. Poskusiva razvozlati to zmešano diagnostično nitko, ki si mi jo pravkar pomolil pred nos, pa bova videla, če se v klobki skriva kakšna tehnološka modrost. Kot prvo naj te ne čudi, če BIOS ne prepozna zunanjega pogona. Dokler se v Windows ne naložijo gonilniki za krmilnik USB 2.0, ne boš iz pogona spravil prav ničesar. Ta torej ni pomembno.

Dejstvo, da pogon ni naveden v mapi **My Computer**, pa je pomemben podatek. Da bi sistem pravilno prepoznal zunanji pogon, morajo biti izpolnjeni naslednji pogoji:

1. Pogon mora imeti napajanje.
2. Diski v pogonu se morajo vrteti.
3. Pogon mora biti particioniran.
4. Kabel IDE v ohišju diska mora biti priključen.
5. Kabel USB mora biti priključen.
6. Vmesnik USB mora delati.
7. Gonilniki morajo biti naloženi.

Na disku se prižge zelena lučka in sliši se zvok vrtenja plošč. To pomeni, da sta izpolnjena prvi in drugi pogoj. Preverjanje, če je disk pravilno particioniran, zahteva, da razstaviš ohišje in disk priključiš neposredno v PC, zato se s tem zdaj ne bova ubadala, če ni potrebno. Isto velja za kabel IDE. Potem pa prideva do petega pogoja. Izvleci kabel USB in ga še enkrat vtakni v režo. Počakaj nekaj sekund, če bo Windows prepoznal novo napravo. Če se to ne zgodi, poskusi z istim kablom v reži USB 1.0, in sicer z napravo, za katero veš, da deluje. Če prej delujoča naprava ne deluje, pač zamenjaj kabel.

Če še to ne deluje, je na vrsti šesti pogoj. Obstaja možnost, da je odpovedala razširitvena kartica, kar pa ni najbolj

Odgovori: 1b , 2b, 3d, 4d, 5a

Virus meseca

Seciranje digitalnih demonov.

Ime Dialer.AF
Vzdevki Trojan.Win32.Dialer.AF
Vrsta Trojan
Okuži sisteme Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov Neznano
Virulenca Nizka
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 12. april 2003

Simptomi

Dialer.AF se širi kot običajni trojanski konji: preko e-poštnih priponk, omrežij P2P, s spleta snetih datotek in tako naprej. Ko je nameščen, bo vaš računalnik preko modema povezal z drago komercialno telefonsko številko. Vsekakor boste vedeli, da je nameščen, saj celo postavi ikono v sistemski pladenj.

A ko kliknete na ikono in izberete Uninstall, se bo trojanski konj samo pretvarjal, da ga ni več. Dejansko ostane v pomnilniku, pusti spremenjene vnose v registru in še naprej viša vaš telefonski račun.

Preventiva

Seveda veljajo stara železna pravila, če se želite ubraniti tega trojanskega konja – ne odpirajte priponk in ne snemajte izvršilnih datotek, ki zvenijo predobro, da bi bile resnične ("brezplačna pornografija" vsekakor spada v to kategorijo), obstajata pa še enostaven način, da se trajno cepite proti temu in drugim takšnim trojanskim konjem – omislite si širokopasovno povezavo in se rešite modema.

Zdravilo

Zbrišite ta dva ključa v registru:
HKEY_LOCAL_MACHINE\ Software\ Microsoft\Windows\ CurrentVersion\ Run\ "eros.exe" in HKEY_LOCAL_MACHINE\ Software\ Microsoft\Windows\ CurrentVersion\ RunServices\"eros.exe".

Za več informacij o trojanskem konju Dialer.AF obiščite www.pandasoftware.com/virus_info/encyclopedia/overview.aspx?idvirus=39483

R A D I O
ENERGY 89,3 FM
K R Š K O

verjetno, ker bi z njo odpovedalo še kaj drugega. Začasna zmeda zaradi prepisanih ali okvarjenih datotek DLL pa je precej verjetna. Ugasni računalnik, odstrani kartico USB 2.0 in računalnik ponovno zaženi. Potem še enkrat ugasni računalnik, ponovno vstavi kartico in še enkrat zaženi. Če Windows pogona še vedno ne zazna, ugasni računalnik in ponovno odstrani kartico. Po ponovnem zagonu odstrani vse programske komponente Audigyja, ugasni računalnik in odstrani še zvočno kartico. Ponovno zaženi, ugasni računalnik in namesti kartico USB, po možnosti v drugo režo. Ali pa si preprosto omisli disk FireWire.

In samo mimogrede – zvočna kartica bi ti lahko uničila disk, samo če bi znala vihteti kladivo.

Pomnilnik

Uparjanje

V Imam dva 256Mb uparjena pomnilniška modula na osnovni plošči Asus A7N8X Deluxe. Zadnje čase pa razmišljam o nadgradnji na 1Gb pomnilnika. Ali to pomeni, da se lahko poslovim od pomnilnika, ki ga že imam in ga zamenjati z dvema 512Mb moduloma, da bom deležen kakšnega pospeška? Ali je mogoče isto doseči tako, da bi dodal samo en 512Mb modul ali celo dva 256Mb? Nekje sem slišal, da je uparjanje bolj pomembno od skupne količine pomnilnika.

MATIJA

O Uparjanje (TwinBank) je termin, ki ga je trgu v bistvu predstavila nVidia, saj je severni most nabora nForce vseboval dva 64-bitna pomnilniška krmilnika. Oba lahko dostopata do celotnega pomnilnika in lahko delujeta istočasno, tako da en krmilnik zapisuje ali bere iz pomnilnika, drugi pa pridno dodeljuje naslove za naslednji dostop. Uparjenost zato ni ravno primeren izraz, sicer pa zdaj poznamo že Dual DDR (ne, da bi bil ta kaj boljši).

Poanta je v tem, da lahko uživaš v vseh prednostih nizkih latenc in zajetne podatkovne širine, pa če imaš nameščen en pomnilniški modul ali štiri. Odločitev, kako nadgraditi, pa je seveda odvisna od količine denarja, ki si ga pripravljen plačati za dodaten pomnilnik in tega, kako pomembna se ti zdi možnost kasnejšega nadgrajevanja. Tako da boš vsekakor na boljšem, če kupiš en sam 512Mb modul, zato kar brez skrbi.

Duševna bolezen

Izbruh paranoje

V Moj računalnik prav fino deluje. To me skrbi. V čem je problem? Prosim, pomagaj.

NEZNANEC

O Ne da bi videl tvoj **dxdiag** in **msinfo**, ti ne bi znal pomagati, tako da lahko samo ugibam, da gre za specifično vrsto najstniške paranoje, obsedenosti s teorijami zarote ali za krizo srednjil let, odvisno od starosti.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

FAQ

Ecobot II

Na tem robotu ni muh.

Kaj počne Ecobot II?
Ne veliko. Vozite ga lahko naokoli in javljal vam bo temperaturo okolja preko lastne brezžične povezave. Tisto, kar je na Ecobotu II res impresivno, pa je vir energije.

Ki je?
Muhe. Robot ima sistem mikrobov za prebavljanje, ki razgradi žuželke v enostavne sladkorje, ki jih lahko nato uporabi za ustvarjanje električne energije s posebno membrano. Sistem je v bistvu podoben gorivni celici, le da lahko Ecobot II prejema gorivo v veliko manj prečiščeni obliki (torej v taki, ki še vedno brenči naokoli) in jo sam predela.

In v čem je poanta?
Na ta način je robot veliko bolj avtonomen. Sončna energija je šibak vir energije, saj bi moral robot stati cele ure na soncu, da bi se napolnil. Muhe pa so v bistvu veliko bolj polne energije, tako da le nekaj muh robotu omogoča delo na terenu brez posega človeka.

Zakaj muhe?
Ecobot II je tretja različica samohranilnega robota. Njegova prednika, Slugbot in Ecobot I sta kot vir energije uporabljala polže oziroma rastline, muhe pa so majhne, vsepovsod jih je polno in za to, da jih zmelje, ne potrebuje veliko energije in "žvečenja".

Kako jih lovi?
To je še ena prednost muh – same bodo prišle k tebi. Samo dišati moraš prav, pa jih bo kmalu okoli tebe cel kup. Nato lahko uporabiš čisto pasivno past, kot jo imajo mesojede rastline, ki muhe zvabi v robotov želodec, kjer nanje že čakajo encimi.

In kakšen je pravi vonj?
Na primer gnilo meso. Ali kanalizacija. Hmm. Zdaj vidim, da se ti roboti ne bodo prijeli v urbanih okoljih. Bili bi pa idealni za spremljanje pojavov v okolju in na nevarnih mestih – na primer na odlagališčih toksičnih odpadkov – kjer so seveda prisotne tudi muhe.

Kdo sploh izdeluje te reči?
Profesor Chris Melhuish na University of the West of England v Bristolu. Več o njegovih smrdečih robotih lahko preberete na strani **www.ias.uwe.ac.uk/Main%20Pages/iasenergy-autonomy.htm.**

Staro za novo !

Do konca leta 2004 poteka v Alterni akcija staro za novo. Če nam v tem času prinesete katerikoli vaš stari tiskalnik, vam ga zamenjamo za nov Lexmarkov laserski tiskalnik po "nori" ceni.
PREVERITE tudi pri vašem prodajalcu !!

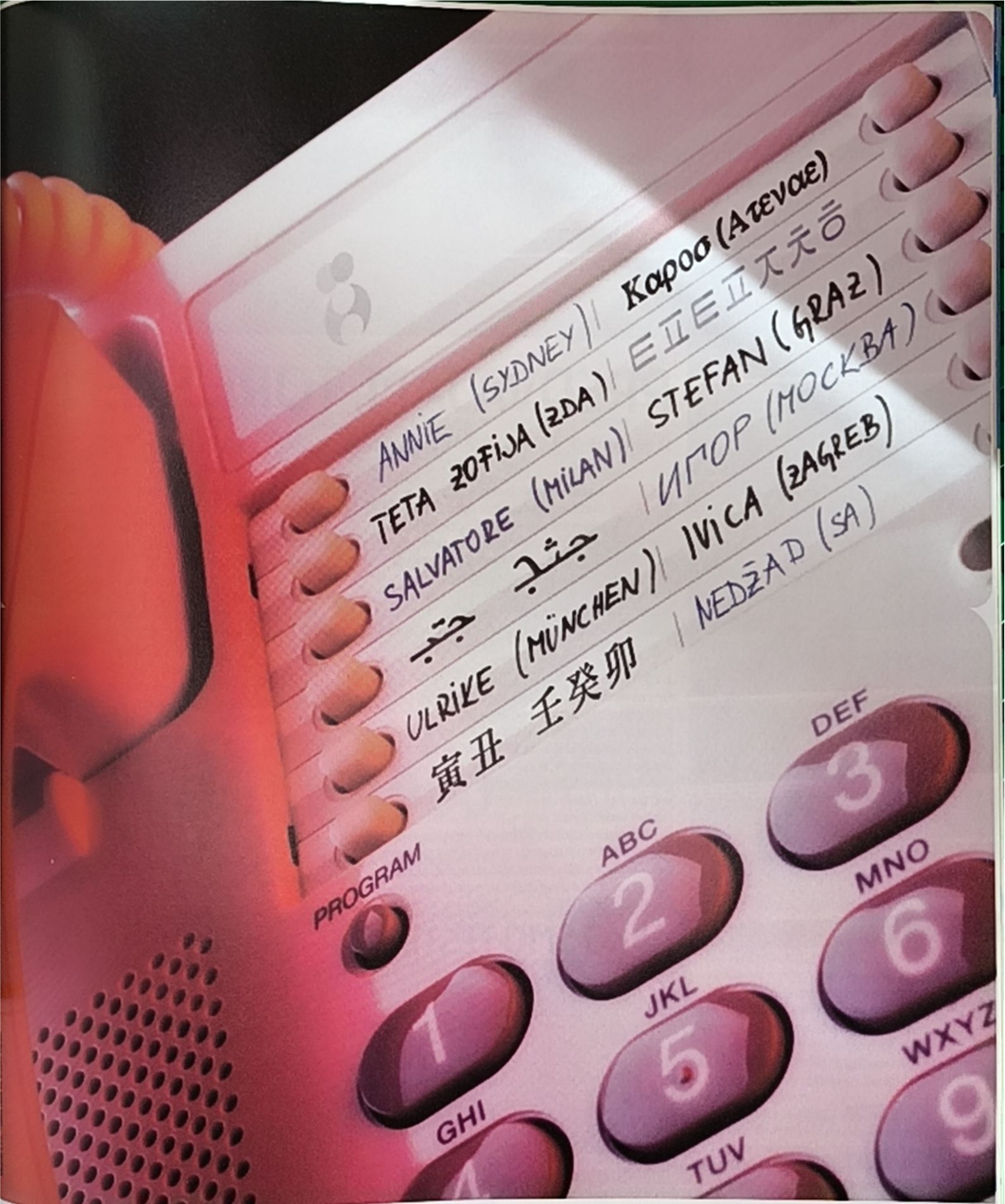
www.lexmark.si www.alterna-i.si

LEXMARK

Lexmark E 232
A4 mono laserski tiskalnik
hitrost: od 21 str/min naprej
ločljivost: do 2400 image
250 listni predal, emulacija PCL6...
USB 2.0 in paralelni priključek
čas izpisa prve strani < 8,5 sek

cena z DDV: 49.900 SIT v redni rodaji
v primeru menjave staro za novo:
39.900 SIT

ALTERNA
Alterna Intertrade d.d., Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana, t.: 01 5202 800, f.: 01 5202

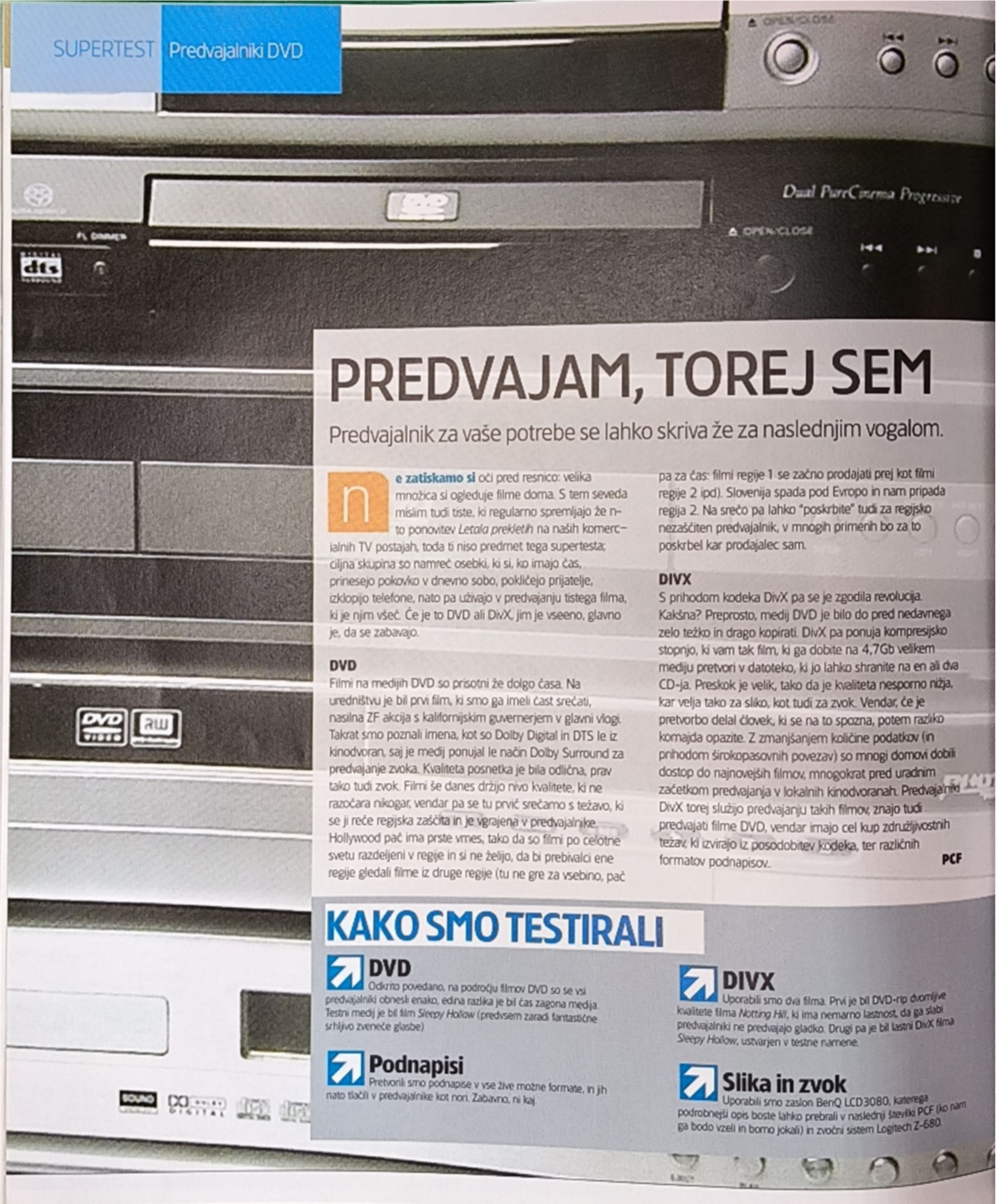

ANNIE (SYDNEY)
Kapoo (Aτεναε)
TETA ZOFIJA (ZDA)
ㅌㅍㅌㅍㅈㅊㅎ
SALVATORE (MILAN)
STEFAN (GRAZ)
جثج
ИГОР (МОСКВА)
جثج
ULRIKE (MÜNCHEN)
IVICA (ZAGREB)
壬癸卯
NEDŽAD (SA)
寅丑
PROGRAM
1
ABC
2
DEF
3
GHI
4
JKL
5
MNO
6
TUV
WXYZ
9

www.amis.net
080 20 10

Zanesljivo bližje.

Sedaj imamo slovenski uporabniki stacionarne telefonije prvič možnost izbire.
Preko svojega novega operaterja Amis boste na Hrvaško klicali za tretjino ceneje (27,60 SIT/min),
za klice v Avstrijo ter ZDA pa boste odšteli kar 37 odstotkov manj kot doslej (26,40 SIT/min).
Brez naročnine ali dodatnih posegov v obstoječi telefonski priključek.
Za podrobnejše informacije pokličite telefonsko številko 080 20 10 ali obiščite www.amis.net.

zanesljivo
amis



PREDVAJAM, TOREJ SEM

Predvajalnik za vaše potrebe se lahko skriva že za naslednjim vogalom.

Ne zatiskamo si oči pred resnico: velika množica si ogleduje filme doma. S tem seveda mislim tudi tiste, ki regularno spremljajo že n-to ponovitev *Letala prekletih* na naših komercialnih TV postajah, toda ti niso predmet tega supertesta; ciljna skupina so namreč osebki, ki si, ko imajo čas, prinesejo pokovko v dnevno sobo, pokličejo prijatelje, izklopijo telefone, nato pa uživajo v predvajanju tistega filma, ki je njim všeč. Če je to DVD ali DivX, jim je vseeno, glavno je, da se zabavajo.

DVD

Filmi na medijih DVD so prisotni že dolgo časa. Na uredništvu je bil prvi film, ki smo ga imeli čast srečati, nasilna ZF akcija s kalifornijskim guvernerjem v glavni vlogi. Takrat smo poznali imena, kot so Dolby Digital in DTS le iz kinodvoran, saj je medij ponujal le način Dolby Surround za predvajanje zvoka. Kvaliteta posnetka je bila odlična, prav tako tudi zvok. Filmi še danes držijo nivo kvalitete, ki ne razočara nikogar, vendar pa se tu prvič srečamo s težavo, ki se ji reče regijska zaščita in je vgrajena v predvajalnike. Hollywood pač ima prste vmes, tako da so filmi po celotne svetu razdeljeni v regije in si ne želijo, da bi prebivalci ene regije gledali filme iz druge regije (tu ne gre za vsebino, pač pa za čas: filmi regije 1 se začno prodajati prej kot filmi regije 2 ipd). Slovenija spada pod Evropo in nam pripada regija 2. Na srečo pa lahko "poskrbite" tudi za regijsko nezaščiten predvajalnik, v mnogih primerih bo za to poskrbel kar prodajalec sam.

DIVX

S prihodom kodeka DivX pa se je zgodila revolucija. Kakšna? Preprosto, medij DVD je bilo do pred nedavnega zelo težko in drago kopirati. DivX pa ponuja kompresijsko stopnjo, ki vam tak film, ki ga dobite na 4,7Gb velikem mediju pretvori v datoteko, ki jo lahko shranite na en ali dva CD-ja. Preskok je velik, tako da je kvaliteta nesporno nižja, kar velja tako za sliko, kot tudi za zvok. Vendar, če je pretvorbo delal človek, ki se na to spozna, potem razliko komajda opazite. Z zmanjšanjem količine podatkov (in prihodom širokopasovnih povezav) so mnogi domovi dobili dostop do najnovejših filmov, mnogokrat pred uradnim začetkom predvajanja v lokalnih kinodvoranah. Predvajalniki DivX torej služijo predvajanju takih filmov, znajo tudi predvajati filme DVD, vendar imajo cel kup združljivostnih težav, ki izvirajo iz posodobitev kodeka, ter različnih formatov podnapisov..

PCF

KAKO SMO TESTIRALI

DVD

Odkrito povedano, na področju filmov DVD so se vsi predvajalniki obnesli enako, edina razlika je bil čas zagona medija. Testni medij je bil film *Sleepy Hollow* (predvsem zaradi fantastične srhljivo zveneče glasbe)

Podnapisi

Pretvorili smo podnapise v vse žive možne formate, in jih nato tlačili v predvajalnike kot nori. Zabavno, ni kaj.

DIVX

Uporabili smo dva filma. Prvi je bil DVD-rip dvomljive kvalitete filma *Notting Hill*, ki ima nemarno lastnost, da ga slabi predvajalniki ne predvajajo gladko. Drugi pa je bil lastni DivX filma *Sleepy Hollow*, ustvarjen v testne namene.

Slika in zvok

Uporabili smo zaslon BenQ LCD3080, katerega podrobnejši opis boste lahko prebrali v naslednji številki PCF (ko nam ga bodo vzeli in bomo jokali) in zvočni sistem Logitech Z-680.

KFM
COMPUTERS
WWW.KFM.SI

MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS

MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN

TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL

TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.o.o., Cesta VIII/1, 3320

Bellagio AD 2020

Je cena resnično odločilni faktor?

Cena 16.900 SIT **Na spletu** www.bellagio-home.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

Odkar se je na tržišču prikazal Bellagio z modelom AD 2020, se je količina zvonjenja telefona v uredništvu opazno dvignila. "Halo, kaj mi lahko poveste, kaj si mislite o AD 2020?" ali pa "Zakaj pa je tako nizka cena?" so bila vprašanja, ki so nas v neki meri tudi prisilila, da smo naredili tale supertest. Ko je končno prišel primerek na uredništvo, smo ugotovili, da z njim ni nič narobe. Prav nasprotno, prav solidno deluje.

Model AD 2020 je predvajalnik DVD in DivX, ki ga ne gane preveč, kateri medij boste vstavili vanj. Bere vse od klasičnih CD-R in CD-RW do DVD-R(W) in DVD+R(W), kar pomeni, da si lahko oddahnete, ne glede na to, kateri snemalnik posedujete v računalniku. Po temeljitem pregledu drobovja smo ugotovili, da mu mediji DVD ne povzročajo težav, pri filmih DivX pa se spodobno obnese. Podprti so standardi 3.11, 4.12 in 5.x. Filter Xvid deluje brez težav, prav tako prebavi zvok MP3, MP3-pro in WMA. Če vas skrbi tisto najpomembnejše: predvajalnik je zasnovan tako, da lahko z interneta snamete popravek za nove formate, ko bodo ti na voljo.

Oblikovno Bellagio AD2020 ni preveč navdušil. Siva barva prevladuje vsepovsod in zasnova gumbov spominja na blokovska stanovanja Vzhodne Nemčije v šestdesetih letih. Seveda, pridržujemo si pravico, da nas popravi kdo izmed oblikovalskih strokovnjakov, a nam se zdi pust in nerazburljiv. Meniji so špartanski, a pregledni in funkcionalni. Pri mučenju s filmi smo ugotovili, da mu filmi slabe kvalitete povzročajo probleme pri predvajanju, previjanje pa je povprečno. Podnapisi v obliki SRT delujejo, s popravkom pa podpira tudi slovenščino, torej šumnike.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid
Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, MP3 Pro, WMA
Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD
Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)
Predvajanje podnapisov: .srt
Podpora šumnikom: Da, z nadgradnjo
Priključki: Koaksialni, S-video, SCART, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo
Nadgradnja: Omogočena uporabnikom
Dodatno: Nič

PCF72% "Izjemno ugodna cena naredi privlačen izdelek."

Kiss DP-1000

Je prihodnost predvajanja doma posuta s poljubi?

Cena 31.936 **Na spletu** www.kiss-technology.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

modeli predvajalnikov KiSS so že bili prisotni na posebni turi po našem uredništvu, kjer smo se z njimi dodobra spoznali in spoprijateljili. Takrat nam je bil model DP-1000 precej všeč, predvsem ker je bil praktično prvi, ki je brez težav predvajal podnapise različnih formatov. Se je od takrat kaj spremenilo?

Oblika je ostala nespremenjena. Še vedno ostaja ozek in nenavaden, malenkost večji od lista A4. Nenavadnost oblikovanja ima svojo spremljevalko, ki ji pravimo omejena funkcionalnost. Ne glede na to, kaj si nekateri mislijo o nas, je večina uredništva rahlo tradicionalna. Pomeni, da je vseeno, od kot prihaja žena, a je za avto fino, če je nemški. Na področju predvajalnikov pa si želimo več kot dva velikanska, divje modra gumba. Prvi je za zaustavitev in izmet, drugi pa za predvajanje in pavzo. Hej, kaj pa če predvajate domači video, katerega niste uredili in vsebuje ta ali on gol del telesa, pa vam med predvajanjem pred zbrano celotno družino zatajijo baterije v krmilniku? Sedaj pa primerjajte, koliko sta vredna dva dodatna gumba v primerjavi s taščinim pogledom.

Predvajanje je ostalo standardno solidno, po vstavitvi ploščka se predvajanje hitro začne. Tudi previjanje naprej in nazaj deluje dobro, kar se modelu vsekakor šteje v plus. Odlična je tudi podpora za različne tipe podnapisov, pohvalno je tudi dejstvo, da mu slovenščina ni tuja. Prepozna vse kodeke DivX, od 3.11, 4 do različice 5.x, prav tako pa ga ne presenetijo filtri Xvid ter MP3 in Ogg Vorbis. Zazna medije RW, prav tako pa se enakopravno obnaša med + in − standardoma DVD.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid
Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis
Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD
Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)
Predvajanje podnapisov: .utf, .sub, .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss
Podpora šumnikom: Da
Priključki: Koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo
Nadgradnja: Omogočena uporabnikom
Dodatno: Nič

Dober nakup PCFormat December / 2004

PCF84% "Bil nam je všeč takrat in to se kljub obilici novih modelov ni spremenilo."

Kiss DP-1504

Bo ta model doživel isto obsodbo kot zadnjič?

Cena 99.740 SIT **Na spletu** www.kiss-technology.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Ie zakaj bi nam vedno moral biti všeč večji izmed modelov? Deloma smo to trditev ovrgli že v julijski številki *PCF*, ko je Barbara ugotovila, da je bolj navdušena nad manjšim. Modelom, seveda. Je že res, da je cena pomemben faktor pri ocenjevanju, a tehnologija prav tako šteje.

DP-1504 je tehnološka nadgradnja modela DP-1000. Žal to ne pomeni drugačnega ohišja, tako da ste obsojeni na obliko, ki je nekaterim všeč, druge pa moti. Nam je všeč, a moti dejstvo, da je enako veliko ohišje namenjeno večji količini tehnike, kar pomeni dodatno segrevanje. Dvije modra gumba ostajata, prav tako ostaja pomanjkanje kateregakoli drugega gumba, vključno z tistim za vklop in izklop. Pod pokrovom najdemo enak pogonski model, kar pomeni seveda isto odličnost, ko pride do prebiranja podnapisov in ostale specifikacije. Se pa model DP-1504 odlikuje po tem, da ima vgrajen trdi disk velikosti 40Gb, kar vsi tisti, ki se spomnite julijskega opisa, že veste. Prav tako ostaja na voljo priklop na lokalno omrežje, bodisi preko brezžičnega standarda 802.11b, saj ima režo PCMCIA z priloženo kartico, bodisi preko klasičnega 10/100Mbit priključka. Torej, pograbite predvajalnik, se spotoma ustavite pri dobavitelju najnovejših filmov in napolnite disk, in se odpeljete k prijatelju, ki je pravkar kupil projektor. Preprosto in uporabno.

Seveda, dokler ne začnete uporabljati krmilnika. Ta je, milo rečeno, nenavaden. Oblikovno je preprost in lepo sede v roko. Toda odzivni čas na pritisk tipke ima slabši kot davčna uprava na pritožbo revizijskega postopka. Včasih sploh ne veš, ali si pritisnil gumb za izmet pladnja, nato ga pritisneš še enkrat, nakar se pladenj pripelje za dva centimetra ven, oddrvi nazaj noter, nakar začne nalagati

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid

Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis

Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)

Predvajanje podnapisov: .utf, .sub, .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss

Podpora šumnikom: Da

Priključki: koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo, PCMCIA, ethernet 10/100

Nadgradnja: Omogočena uporabnikom

Dodatno: 40Gb disk, PCMCIA wireless 802.11b kartica

PCF 79% "Odlična povezljivost, dobro predvajanje, a povprečen krmilnik."

Kiss DP-558

Je to nov domači multimedijski prvak?

Cena 139.714 SIT **Na spletu** www.kiss-technology.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

predstavljajte si , da je naša nacionalka pravkar dobila ekskluzivno pravico do premiernega predvajanja epizode 3 Vojne zvezd. Odpovedali ste zmenek, nabavili ste pivo in pokovko, izklopili telefone ter pričeli gledati film. Nakar vas po 27 minutah brezpogojnega uživanja zmoti hišni zvonec, ki napove prihod najboljšega prijatelja, ki je v solzah, ker se je razšel z zaročenko. Ga boste ignorirali in na kocko postavili vaše prijateljstvo ali pa boste zamudili ekskluziven ogled? Ni vam potrebno delati kompromisov, kajti če ste lastnik DP-558, boste pritisnili gumb in z ogledom filma nadaljevali, ko boste imeli čas.

Kako? Preprosto. Ko pritisnete gumb za pavzo, začne predvajalnik samodejno snemati program na trdi disk. Ko pritisnete na tipko za nadaljevanje predvajanja, se začne predvajati posnetek, ki se je medtem ustvaril, obenem pa se med tem predvajanjem nadaljuje snemanje. Tako si lahko brez težav ogledate celoten film s poljubnim številom prekinitev. Ne rabi vas biti strah, da ni na raypolago dovolj prostora, saj ima predvajalnik na razpolago 80Gb trdi disk, kar je dovolj za 120ur snemanja. Seveda sama vgradnja trdega diska ni dovolj, da bi predvajalnik znal izvajati takšne čudeže. Ne, za snemanje televizijskega prog-rama je potrebna vgradnja TV kartice, in prav to so storili Kiss-ovi strokovnjaki. Še več, če DP-558 priklopite na internet, kar lahko storite preko omrežnega 10/100Mbit priklju-čka, boste lahko uporabili elektronski programski vodič (EPG), ki zbira podatke o vseh TV postajah v Evropi. Z njim si lahko označite, kdaj se bo določena oddaja začela, in snemalni termin bo samodejno označen. Prav tako sta na voljo vremenska napoved in spletni radio. Da pa ni vse tako rožnato, rahlo razočara dejstvo, da je zamik pri začetku predvajanja filma v formatu DivX opazno daljši od ostalih modelov.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid

Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis

Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)

Predvajanje podnapisov: .utf, .sub, .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss

Podpora šumnikom: Da, z nagradnjo

Priključki: koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo, ethernet 10/100, Antena

Nadgradnja: Omogočena uporabnikom

Dodatno: TV kartica, 80Gb disk

PCF 79% "Bil bi zelo dober hišni multimedijski center, če le ne bi bil tako drag."

Liteon LVW-5001

Beseda videorekorder se tokrat upokoji.

Cena 49.990 SIT Na spletu www.liteonit.com.tw Testiranje omogočil Chip, 03 712 12 00

Liteon LVW-5001 je pravzaprav čuden tič. Ima vse potenciale, da bi bil daleč najboljši ta hip, pa jih nato v naslednjem koraku popolnoma izniči. Saj ne, da bi morali karkoli slabega povedati o podjetju, toda, včasih se nam zdi, da jim manjka kanček poguma.

LVW-5001 je predvajalnik DVD. Ne pozna kodekov DivX in podobnih; vse te zadeve so mu tuje. Kar zna predvajati, so filmi DVD, Video CD, Super VCD, poganja pa tudi avdio CD in MP3, težav pa mu ne delajo niti slike v formatu JPEG. Če ste poškilili v dno opisa, ste opazili, da se končna ocena ne sklada s tem, kar smo do tega trenutka zapisali. Saj razumem, sloves podjetja + samo predvajalnik DVD, nekaj se ne sklada. Res je, LVW-5001 je tudi snemalnik DVD. Torej, priklopite ga na anteno ali kabelsko omrežje, vstavite prazen medij in snemate program toliko časa, dokler vam ne zmanjka prostora. Pri velikosti 4,7Gb to znese 1 uro v najvišji ločljivosti, v najnižji pa 6 ur. Med reklamami zamenjate medije in snemanje se lahko nadaljuje. Resnično uporabno, še posebej ko vidite, da je kvaliteta posnetka precej dobra.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD

Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3

Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: CD-R(W), DVD+R(W)

Predvajanje podnapisov: ne

Podpora šumnikom: ne

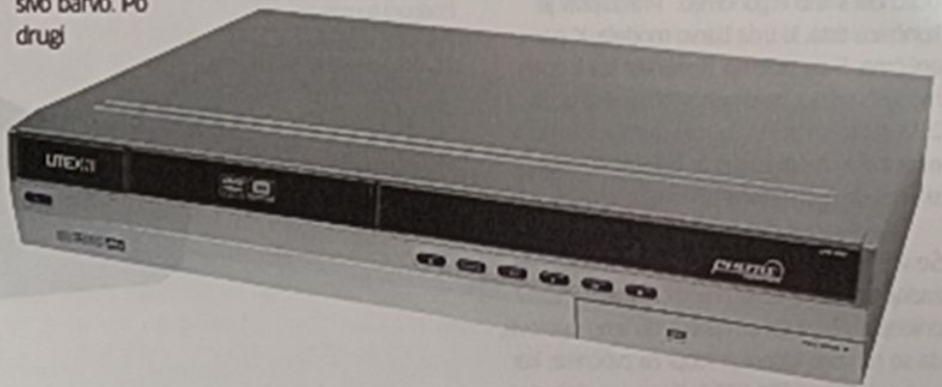
Priključki: koaksialni vhod in izhod, S-Video vhod in izhod, analogni stereo vhod in izhod, SCART, optični in koaksialni S/PDIF, komponentni, antena

Nadgradnja: omogočena uporabnikom

Dodatno: TV tuner, DVD snemalnik

Zajemalni čip dobro opravi svoje delo, saj pri najvišji kvaliteti prepušča kar 9,5Mbit podatkov. Snemalnik prebavlja samo medije DVD+R(W) – pri Liteonu namreč pravijo, da je za podporo obema standardoma potrebno izbrati model LVW-5005, ki ima drugo snemalno tehnologijo.

Oblikovno je Liteonov model precej nerazburljiv, ker uporablja preveč klasične prijeme v kombinaciji z nenavdušujočo sivo barvo. Po drugi strani pa je daljinski krmilnik zelo funkcionalen, saj je zasnova izredno intuitivna. Če bi le znal predvajati format DivX, bi bil zelo dober, če pa bi znal še snemati, bi bil idealen.



PCF82% "Glede na to, da mu ne moremo šteti v slabost nezmožnosti predvajanja DivX, je zelo dober."

Pioneer DV-470S

Pionirji kažejo svojo tehnološko premoč

Cena 33.990 SIT Na spletu www.pioneer-eur.com Testiranje omogočil JAE, 01 586 62 26

Pioneer je podjetje, za katerega smo prepričani, da ga mnogi med vami dobro poznate. Gotovo ste se kdaj peljali v avtu, ki ima avtoradio tega proizvajalca. Dejstvo je, da so dokaj hitro spoznali, da jim tudi računalniški trg lahko prinese lepe denarce, kar nenazadnje priča o mnogih izdelkih za PC-je in dnevne prostore.

DV-470S je predvajalnik, ki že od daleč daje videz kvalitete. Okusno oblikovana sprednja stran, ki se rahlo lomi na polovici, jasno daje vedeti, da Pioneer ne želi prodajati ničesar, kar ne bi v celoti zadostovalo njihovim ciljem. Tipke pa so narejene tako, da točno veste, kdaj ste dovolj pritisnili. Zaslon je jasno berljiv, njegova svetlost pa ne moti niti v trdi temi.

Vendar oblika ni dovolj, če bi se izkazalo, da je vsebina slaba. Na srečo je predvajalnik tako uporaben, kot je lep. Brez težav predvaja tako filme DVD kot DivX, nikakršnega problema mu ne delajo filtri Xvid, AC3 in MP3. Še najbolj pa preseneti dejstvo, da predvajalnik neverjetno hitro predvaja filme. Če ga primerjamo s KiSS DP-558, si lahko celoten film ogledamo vsaj 10 sekund prej. Nadalje pa se dobre novice ne končajo. Medtem ko si ogledujete film, vas čaka daleč najhitrejše previjanje nasploh. S tem ne mislimo na količino previtega časa ob pritisku na gumb, pač pa to, kako hitro začne previjati in kako hitro spet začne z normalnim predvajanjem po končanem previjanju. Ne samo naprej, tudi previjanje nazaj se odvija enako hitro.

Vendar tudi Pioneerju najdemo šibke točke. Prva je ta, da popravkov ne morete sneti z interneta, ampak ga morate odnesti pooblaščenemu podjetju, ki bo to storilo brezplačno. Druga pa je ta, da DV-470 ne bere medijev DVD+R(W).

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid

Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA

Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W)

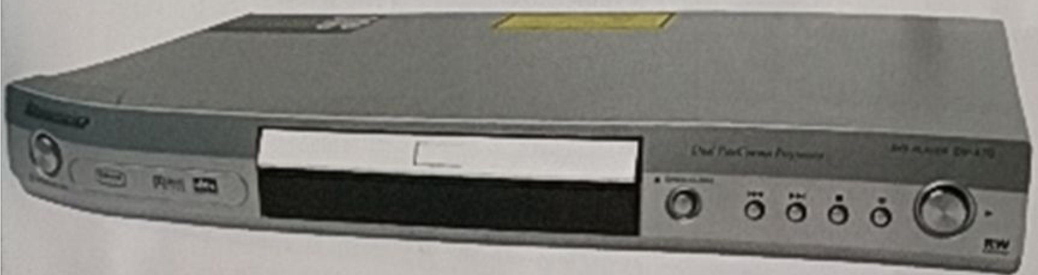
Predvajanje podnapisov: .sub

Podpora šumnikom: ne

Priključki: koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo

Nadgradnja: Brezplačna pri uvozniku

Dodatno: nič



Izbor uredništva
PCFormat
December / 2004

PCF90% "Ne pokaže nič novega, a vendar je izvedba čista desetka."

Dual PureCin
PEN/CLOSE

Pioneer DV-575A-K

Bolj zmogljiv kot DV-470S? Seveda!

Cena 48.990 SIT **Na spletu** www.pioneer-eur.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Če je bil model DV-470S tako prepričljivo dober, čemu torej Pioneer ponuja DV-575A-K? Sprememba v barvi si prav gotovo ne zasluži tako velikega preskoka v modelu. Ne, pod pokrovom se mora skrivati nekaj drugega.

Čeprav prihaja v črni barvi, je razporeditev in oblika predvajalnika povsem enaka modelu DV-470S. Gre za isto oblikovno odličnost s fino ergonomijo. Pravzaprav je končnica tista, ki izda barvo modela: K pomeni črno, S pa srebrno. Krmilnika sta v obeh modelih enaka, zato ju bomo opisali kar tu. Zelo dobro se prilegata roki, gumbi so zelo natančni in pregledni, prav tako niso preveč skupaj, da bi jih v temi lahko pomešali.

Kaj se torej skriva pod črnim pokrovom? Še več črne barve. Šalo na stran, najprej na zadnji strani najdemo množico dodatnih priklopov. Po skrbnem pregledu smo ugotovili, da so na voljo ločeni priklopi za zvočnike, kar pomeni da ima DV-575A-K vgrajen dekoder za predvajanje prostorskega zvoka. Ne zamenjajte tega s predvajanjem signala Dolby Digital/DTS, ki pomeni, da tak predvajalnik zna poslati signal zunanjemu dekodirniku; DV-575A-K omogoča neposredni priklop zvočnikov. Prav tako pa ponuja podporo predvajanju precej malo znanemu formatu, imenovanemu Super Audio CD, kar je Sonyeva in Philipsova pogruntavščina. Ta zapis nosi višjo kvaliteto zvoka in ga nekateri zmotno imenujejo kar DVD Audio. Čeprav ima medij kapaciteto 4,7Gb, obstajajo med standardoma precejšnje razlike. Če torej že posedujete ojačevalnik SACD, vam bo tale predvajalnik prišel ravno prav, če pa ne, pa še vedno lahko priklopite zvočnike direktno nanj in uživate v tehnološko dovršenem zvoku.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid
Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA, SACD
Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD
Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W)
Predvajanje podnapisov: .sub
Podpora šumnikom: ne
Priključki: koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo x6
Nadgradnja: Brezplačna pri uvozniku
Dodatno: Vgrajen dekodirnik Dolby Digital/DTS/SACD

PCF86% "Podpora SACD je odlična, a uporabna le za redke."

Yamada DVX-6600

DVX-6600 je eden izmed bolj prodajanih modelov v Sloveniji.

Cena 18.600 SIT **Na spletu** www.yamada.de **Testiranje omogočil** JAE, 01 586 62 26

Še eden izmed že prisotnih modelov predvajalnikov, ki je bil na gostovanju v našem uredništvu pred petimi meseci. Čeprav je to razmeroma dolga doba v računalništvu, se stanje ni dosti spremenilo. Poglejmo, kaj je Barbara zapisala takrat in kakšno je naše mnenje danes.

Yamada DVX-6600 je vsekakor najtanjši predvajalnik na tokratnem supertestu. Ne bomo pretiravali s primerjavami v stilu debelina lista papirja, a če jo premerite, je resnično vitka. Kar nam je bilo iz nekega nenavadnega razloga všeč. Sicer nam velikost ne dela težav, za večino reči velja pravilo večje je, boljše je, toda dotična Yamada je bila vsem po vrsti všeč. Seveda je imela eno prednost –Pioneerjeva modela sta prispela na uredništvo med zadnjimi.

Notranjost Yamade ne razkriva ničesar pretresljivega. DVX-6600 je predvajalnik DVD in DivX, s poznavanjem filtrov AC3, XviD, WMA ter, če ima nameščeno novejšo strojno-programsko opremo (firmware, da si ne bo kdo pregrel možganov!), tudi Ogg Vorbis. Ne ganejo ga razlike med standardoma DVD-R in DVD+R, prav tako mu je vseeno, če vstavite prepisljive medije. Glavno, da so podatki na njih – Yamada poskrbi, da jih boste videli in slišali. Očitno se je novejša različica znebila težav pri branju medijev +R, kar je bila ena izmed kritik v julijski številki. Podpora za slovenske podna–pise je zajeta v popravku iz avgusta, če je nimate, si jo lahko snamete brezplačno z Yamadine domače strani.

Prijludnost menijev je še vedno privlačna, kljub povečani konkurenci, tako da se z možnostmi hitro seznanite in zapomnite, kje se skriva želena funkcija. Tudi krmilnik dobro leži v roki, tako da boste z njim enostavno in preprosto upravljali s predvajalnikom.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid
Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis
Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD
Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)
Predvajanje podnapisov: .srt, .sub
Podpora šumnikom: Da, z nadgradnjo
Priključki: koaksialni, S-video, SCART, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo x6
Nadgradnja: Omogočena uporabnikom
Dodatno: nič

PCF78% "Nadgradnja ji je izboljšala podporo, a so se pojavili novi tekmeci na tržišču."

Yamakawa DVD-335

Yamakawa je znano ime med medijskimi predvajalniki.

Cena 24.000 SIT **Na spletu** www.yamakawa.de **Testiranje omogočil** Chip Trade,02 462 26 30

Še eno izmed imen podjetij, ki zvenijo hudo podobno Yamahi. Saj ne, da bi to pomenilo kaj slabega in verjetno vsi med vami predvidevate, da je podjetje najbrž ustanovil g. Yamakawa, toda ne moremo si pomagati, da ne bi imena primerjali s slovitim japonskim podjetjem. Kakor koli že, ime Yamakawa pozna dosti Slovencev in prav je tako.

Model DVD-335 ima vitko obliko, precej podobno Yamadi. Če že modela neposredno primerjamo, pa lahko Yamakavi na tej točki očitamo eno veliko slabost. Problem je namreč v tem, da ima na desni strani eno veliko divje modro lučko, ki v temi besno sveti in daje vedeti, da je Yamakawa v stanju delovanja. Saj ne, da smo hudo kritični, toda, ali ni slika na zaslonu dovolj zgovoren pokazatelj, da naprava deluje? Dotična lučka daje prav lušten videz, če ste v trgovini in si jo ogledujete, verjemite pa, da je nas na uredništvu precej motila. Seveda pa mnogi med nami tudi menimo, da so neonske lučke pod avtom čisti nesmisel.

Pri predvajanju, ki je tudi najpomembnejši vidik predvajalnika, pa se model DVD-335 obnese dobro. Različni formati mu ne predstavljajo nobenih težav, tako da boste težko našli film, katerega ne bi mogli predvajati. Tudi previjanje je spodobno hitro, sicer počasnejše od obeh Pioneerjev, toda še vedno hitrejše od večine ostalih. Priložen daljinski krmilnik je ergonomično zasnovan, a ima za naš okus rahlo preveliko število gumbov. Saj veste, v temi se vam zna hitro zgoditi, da boste ob tolikšni množici gumbov hitro pritisnili napačnega. Uvoznik nas je obvestil, da bo kmalu prišla nadgradnja za šumnike, tako da se temu predvajalniku piše svetla prihodnost.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid

Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis

Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)

Predvajanje podnapisov: .sub

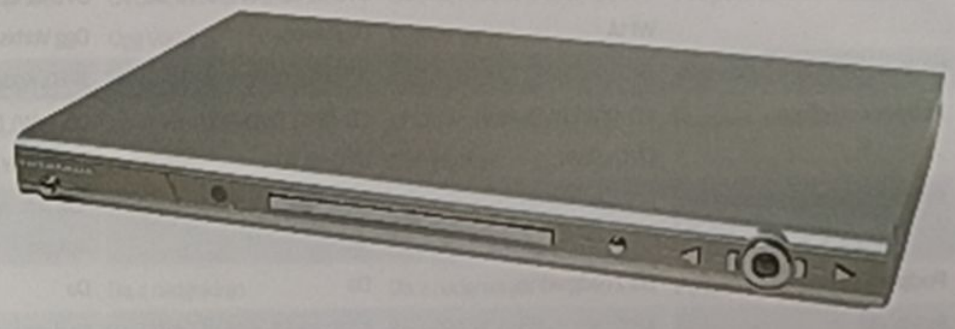
Podpora šumnikom: Da, z nadgradnjo

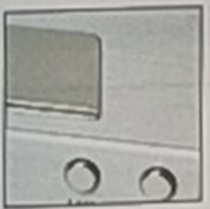
Priključki: koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo

Nadgradnja: Omogočena uporabnikom

Dodatno: nič

PCF84% "Kvalitetno predvajanje, pa še cena je konkurenčna"





Yamakawa DVD-375

Lahko zmogljivejša izmed obeh primerkov zmaga?

Cena 39.000 SIT **Na spletu** www.yamakawa.de **Testiranje omogočil** Chip Trade, 02 462 26 30

Če je imel model DVD-335 vitko linijo, pa je DVD-375 oblikovan klasično. Srebrn videz daje predvajalniku tehnološko hladnost, oblikovan je tako, da vsakdo takoj sprevidi, da ne gre za osnoven model. Ko smo jo pogledali od blizu, smo tudi ugotovili, da je ta videz upravičen.

Vsi ostali predvajalniki na testu so podpirali sistema PAL/SECAM in NTSC. V tem ni nič slabega, toda vsi vemo, da gre tu za klasičen televizijski signal. Yamakawa DVD-375 pa poleg tega ponuja tudi izhod za HDTV, novo definicijo televizijskega signala in s tem tudi televizorjev, ki počasi, a nezadržno prihaja na trg. Preko izhoda DVI-D boste tako lahko poganjali načine 480p, 576p, 720p in 1080i, zaradi česar je ta Yamakawa idealen sopotnik vašemu naslednjemu televizorju. Mogoče se bo kdo namrdnil, češ da bomo HDTV kupili šele čez nekaj let, zakaj bi kupil predvajalnik že danes. Izkušnje nam pravijo, da ljudje raje kupujejo nove stvari, kot pa nadgrajujejo obstoječe sisteme, vendar pa se za nakup težje odločijo, če imajo doma že sistem, ki deluje. Torej, upamo staviti, da bi testna skupina, ki bi imela navaden predvajalnik in televizor, v poprečju kasneje prešla na tehnologijo HDTV, kot pa tista, ki bi imela predvajalnik DVD-375 in navaden televizor. Če nam dokažete nasprotno, plačamo pivo.

Na področju predvajanja se obnaša precej podobno manjšemu modelu, torej spodobno predvajanje filmov, brez nepotrebnega čakanja na začetku. Tudi previjanje je enako cenejšemu modelu, kar je razveseljivo. Je pa model DVD-375 izgubil priključke za neposreden priklop zvočnikov na predvajalnik, kar ni usodno, je pa nerazveseljivo. Po drugi strani pa tudi nima divje modre lučke, ki bi oddajala dovolj močno sevanje, da bi imeli čisto prave modre misli.

PODROBNOSTI

Podpora video formatom: DVD, MPEG-4, DivX, Xvid

Podpora avdio formatom: DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis

Podpora slikovnim formatom: JPEG, Kodak Picture CD

Podpora medijem: CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)

Predvajanje podnapisov: .sub

Podpora šumnikom: Da, z nadgradnjo

Priključki: koaksialni, S-video, SCART, komponenti, DVI-D, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo x6

Nadgradnja: Omogočena uporabnikom

Dodatno: podpora HDTV

Vredno ogleda
PCFormat
December / 2004

PCF87% "Vsekakor predvajalnik, kateri gleda močno v prihodnost"

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne informacije v eni sami priročni tabeli.

	Bellagio AD 2020	Kiss DP-1000	Kiss DP-1504	Kiss DP-558	Liteon LVW-5001
	72%	84%	79%	79%	82%
Podpora video formatom	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD
Podpora avdio formatom	DVD-A, CD-A, MP3, MP3 Pro, WMA	DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis	DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis	DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis	DVD-A, CD-A, MP3
Podpora slikovnim formatom	JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD
Podpora medijem	CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)	CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)	CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)	CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)	CD-R(W), DVD+R(W)
Predvajanje podnapisov	.srt	.utf, .sub, .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss	.utf, .sub, .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss	.utf, .sub, .smi, .srt, .rt, .txt, .ssa, .aqt, .jss ne	Ne
Podpora šumnikom	Da, z nadgradnjo	Da	Da	Da, z nadgradnjo	Ne
Priključki	Koaksialni, S-video, SCART, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo	Koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo	Koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo, PCMCIA, ethernet 10/100	Koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo, ethernet 10/100, Antena	Koaksialni vhod in izhod, S-Video vhod in izhod, analogni stereo vhod in izhod, SCART, optični in koaksialni S/PDIF, komponentni, antena
Nadgradnja	Omogočena uporabnikom	Omogočena uporabnikom	Omogočena uporabnikom	Omogočena uporabnikom	Omogočena uporabnikom
Dodatno	Nič	Nič	40Gb disk, PCMCIA wireless 802.11b kartica	TV tuner, 80Gb disk	TV tuner, DVD snemalnik

PCFOcena

Za katerega se boste torej odločili?

Čeprav smo opisali mnogo med sabo različnih modelov, pa se boste konec koncev morali odločiti sami. Če ste nezahteven uporabnik, ki bo predvajalnik priklopil na televizor preko kabla SCART, potem vzemite Bellagia, saj je poceni in prav dobro deluje. Takoj ko boste povišali apetite in začeli razmišljati o tej ali oni funkciji, se boste znašli v najdražjem razredu, kamor sodita KiSS DP-1504 in DP-558, pa tudi Pioneer DV-575A-K in Yamakawa DVD-375 nista daleč. Če potrebujete snemalnik DVD, je Liteon edini na tem testu, ki to ponuja. Nazadnje ostane še srednji razred, ki bo najverjetneje tudi največkrat iskan, kjer pa kraljuje tudi zmagovalec, Pioneer DV-470S, ki s svojim izjemno hitrim previjanjem enostavno premaga vso konkurenco.

PCF

NASLEDNJI MESEC
ZAPISOVALNIKI DVD

TV PIKA:
TOR. 17:30
PON.:
ČET.
PET.
SOB.
Computer
LIVE
Racunalniki!
Igre!
Programje!
Internet!
Telefonije!
Nasveti!
cline@post.com

Pioneer DV-470S	**Pioneer DV-575A-K**	**Yamada DVX-6600**	**Yamakawa DVD-335**	**Yamakawa DVD-375**	
89%	**86%**	**78%**	**84%**	**87%**	
DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	DVD, MPEG-4, DivX, Xvid	**Podpora video formatom**
DVD-A, CD-A, MP3, WMA	DVD-A, CD-A, MP3, WMA, SACD	DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis	DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis	DVD-A, CD-A, MP3, WMA, Ogg Vorbis	**Podpora avdio formatom**
JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD	JPEG, Kodak Picture CD	**Podpora slikovnim formatom**
CD-R(W), DVD-R(W)	CD-R(W), DVD-R(W)	CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)	CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)	CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W)	**Podpora medijem**
.sub	.sub	.srt, .sub	.sub	.sub	**Predvajanje podnapisov**
Ne	Ne	Da, z nadgradnjo	Da, z nadgradnjo	Da, z nadgradnjo	**Podpora šumnikom**
Koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo	Koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo x6	Koaksialni, S-video, SCART, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo x6	Koaksialni, S-video, SCART, komponentni, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo	Koaksialni, S-video, SCART, komponenti, DVI-D, optični in koaksialni S/PDIF, analogni stereo x6	**Priključki**
Brezplačna pri uvozniku	Brezplačna pri uvozniku	Omogočena uporabnikom	Omogočena uporabnikom	Omogočena uporabnikom	**Nadgradnja**
Nič	vgrajen Dolby Digital/DTS/SACD dekoder	Nič	Nič	Podpora HDTV	**Dodatno**

SAMSUNG
NO: NOIS
OD 105.840 SIT Z VKLJUČENIM DDV NAPREJ!
Tiha barvna revolucija

Barvna laserska tiskalnika
Samsung CLP-500/N in CLP-550/N

Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:
LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

www.samsung.com

Najboljše s spleta

PCF po temeljitem preiskovanju odkrije, da je na internetu 99 odstotkov bedarij. Predstavljamo vam del enega odstotka, ki ni bedast.

fullyramblomatic.com
THE ARMAGEDDON FLOWCHART

Upamo, da bo ob koncu sveta prvi uničen *PowerPoint*.

VODIČ
MESECA

THE ARMAGEDDON FLOWCHART

www.fullyramblomatic.com/features/armaged.htm

Ključ uspešnega konca sveta je organizacija. In ključ uspešne organizacije je dober diagram poteka. S tem se menda vsi strinjamo. Gre za Znanost. In Fully Ramblomatic so organizirali tak diagram poteka, ki bo ustrezal vsem vašim estetskim potrebam ter predstavil vse različne poti, ki jih lahko ubere katastrofalen konec sveta. Pokazal vam bo uporabne informacije, kot na primer, če je Antikrist konzerva rib, se bo armagedon končal, še preden se bo končal, zahvaljujoč posegu mimoidoče mačke. Zadeva vključuje še zmedene nuje, opis, kako darkerju eksplodirajo možgani in zakaj je Bruce Campbell nujen za uspešen zaključek.

ČAČKE
MESECA

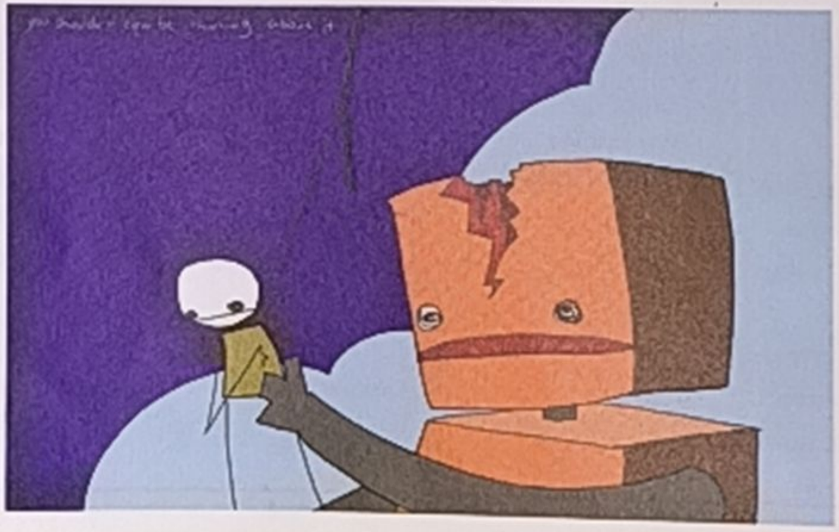
EXPLODING DOG

www.explodingdog.com

Stvar deluje tako: Samu Brownu pošljete osnovno idejo oziroma naslov za risanko, in če mu je všeč, bo ustvaril eno od svojih risank. Tisti z dobrimi idejami so objavljeni na strani. To torej pomeni, da se lahko v enem dnevu pojavi tudi cel ducat risank, ki so nežno melanholične, kot je lahko samo Exploding Dog.

Ni pošteno, če Brownovo delo kar tako označimo za otroške čačke, čeprav bi bila to še najbolj natančna oznaka. Risanke so ustvarjene z minimalistično natančnostjo, ki vas bo med brskanjem navdala s prijetnimi in žalostnimi občutki.

"Niti pomisli ne na to."



Papirnati krožniki so univerzalni. Ha, ha, ha – zelo smešno.

VIR
MESECA

PAPER PLATE EDUCATION

http://analyzer.depaul.edu/paperplate/activities.htm

Vesolje je kompliciran prostor. Usklajevanje glavnih smeri pogleda z Zemlje in pogleda navzgor ali pri izrisovanju najsvetlejših zvezd ter analizi vzorcev za odkrivanje galaktičnih lokacij, lahko zmede tudi najbolj inteligentne osebke.

Obremenjevanja s takimi stvarmi je zdaj konec – odgovor prihaja v obliki znanosti papirnatih krožnikov. Da, z risanjem najbolj zapletenih stvari na posodo za enkratno uporabo, vse postane takoj užitno tudi za največje idiote. Ne, to ni zafrkancija – gre za "unikatno vrsto izobraževalnega materiala". Na srečo so na strani tudi napotki, kako iz papirnatih krožnikov sestaviti pokrivalo. Za glavo, seveda.

Avtorska patrulja

PCFormat se odloči, da bo gledal na svetlo plat življenja.

Čisto preveč enostavno je pasti v popolno depresijo, ko raziskujete skorajda neokusen svet uveljavljanja zakonov o zaščiti avtorskih del. V bistvu lahko človek dobi živčni zlom, če samo pomisli na nedavno odločitev Washingtona, da lahko posameznikom, ki si izmenjujejo več kot 1.000 datotek preko storitev P2P, zdaj grozi celo triletna zaporna kazen. Vse preveč enostavno je ugotoviti, da novi zakon meče posameznike, ki si izmenjujejo datoteke, v isti koš kot ljudi, ki na računalnike nameščajo nelegalen spyware, kot da sta prekrška popolnoma identična. Vse preveč enostavno... Težko je tudi videti kak žarek svetlobe v novem predlogu zakona o napeljevanju, ki vsebuje tudi legendaren člen:

"(g)(1) SPODBUJANJE KRŠITVE – Kdor proizvaja, javno ponuja, dobavlja ali kakorkoli drugače trguje s katerimkoli izdelkom ali storitvijo, kot so računalniški program, tehnologija, naprava ali komponenta, ki povzroči, javno širjenje avtorsko zaščitenih del, je kriv kršitve avtorskih pravic..."

Tako enostavno se je ujeti v past in zapraviti čisto preveč časa pri seciranju tako neverjetno dvoumne izjave, ki se trudi preprečiti nadaljnje incidente, kot so bile odločitve sodišč, da razvijalci programov P2P niso krivi za kršenje avtorskih pravic. Biti moramo močni.

Namesto tega si raje oglejmo, kakšne fine stvari se lahko zgodijo, ko kremplji avtorske zaščite popustijo. Bodimo pozitivni. Vse je mogoče. In začnimo kar z brezplačno dostopno literaturo na internetu – **www.litrix.com**. Gre za spletno stran, preko katere dobite dostop do nekaterih največjih stvaritev svetovne literature, ne da bi se morali prijavljati, plačevati za branje ali se na kakršenkoli način ločiti od denarja. Avtorske pravice za ta dela so namreč potekle in avtorjev ni več med živimi, da bi koga podkupili za pisanje novega zakona. Ali bi radi prebrali Shakespearjeva zbrana dela? Ali mogoče pustolovščine Sherlocka Holmesa? Ste ljubitelj Edgarja Allana Poeja? Vse to boste našli na tej strani.

> **"NEKATERI RAZVIJALCI SO SPOZNALI, DA JE IZSILJEVANJE AVTORSKIH PRAVIC ZA PROGRAME NOROST"**

No, tukaj je še **www.liberatedgames.com**. **Liberated Games** se trudi, da bi bile "brezplačno dostopne igre prosto dostopne". Med njimi boste našli igre razvijalcev, ki so spregledali, da je pohlepno izsiljevanje avtorskih pravic za programsko opremo, ki se je niti ne trudijo prodajati, norost. Zato boste na tej strani našli nekaj za vsakogar. In ne le igričarskega [illegible]: med igrami so tudi *Alien vs Predator*, *Ground Control*, *Tribes 2*, *Freespace 2*, *Call to Power 2*, če naštejemo le nekatere. Le pomislite, kako korporacije neumno buljijo v to antikapitalistično [illegible]

ZNANSTVENO ODKRITJE
MESECA

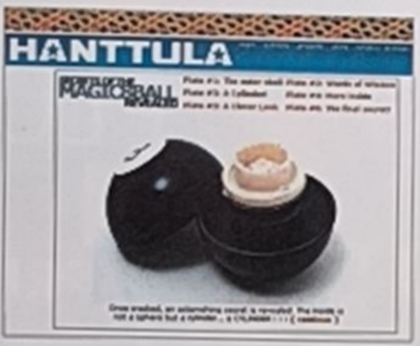
SECRETS OF THE MAGIC 8 BALL REVEALED

www.hanttula.com/exhibits/8ball/8ball.htm

Rubrika Najboljše s spleta je vsekakor smrtno resno znanstvena. Ali pa tudi ne, no. A nam to preprosto dejstvo nikakor ne bo preprečilo pri neutrudnem predstavljanju dosežkov visoke znanosti. In ta mesec vam lahko ponosno predstavimo povezavo do grozne, nemogoče resnice o Čarobni osmici.

Odlična spletna stran Hanttula predstavlja fotografski dokazni material, da te, tako imenovane čarobne krogle, ne vsebujejo ničesar čarobnega, temveč predvsem vodo in plastiko. No, pa še šel še en del neznanega vesolja, ki ga je zmlelo kruto znanstveno pripovedovanje resnice. Nismo pa najbolj prepričani, da bomo vsemu temu verjeli, dokler ne bo zapisano na papirnatem krožniku.

Drugi biseri na tej spletni strani vključujejo spletno blagoslavljanje, skupaj s Certifikatom o pobožnosti in muzejem anomalij hrane.



Opozorilo: ta spletna strani vsebuje manj kot osem odstotkov čarovnije.

FM 102.1
99.5
Stereo
RDS
Radio
ViVA
M. Sobota, tel.: 02/530-85-20

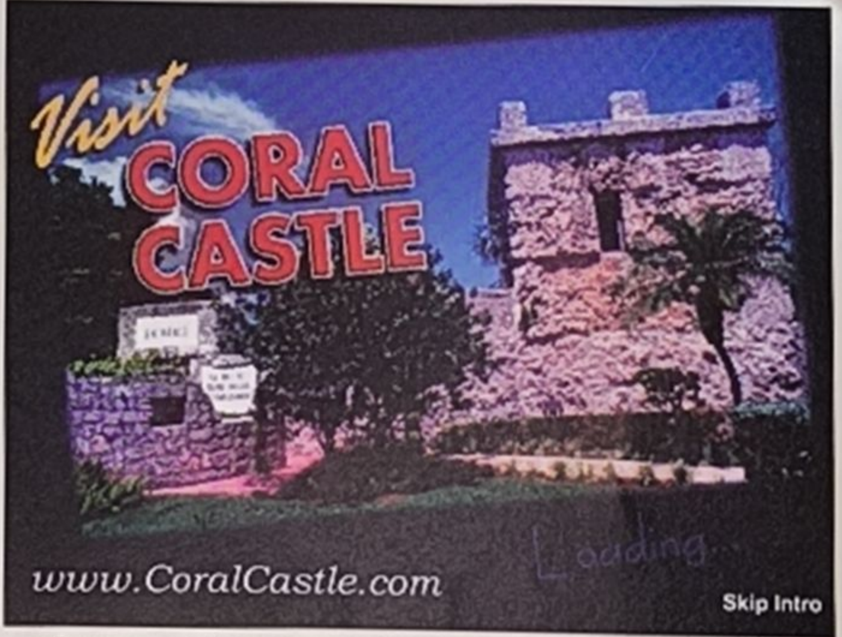
STRTO SRCE
MESECA

Koralni grad

Na gradu njegovega srca vihra zastava.

Obstoj koralnega gradu je nepojasnjena skrivnost. Še bolj nepojasnjeno je dejstvo, da še nihče ni slišal zanj. Med leti 1923 in 1951 je Edward Leedskalnin vložil večino svojega časa za gradnjo te neverjetne konstrukcije za Agnes Scuffs, ljubezen njegovega življenja, ki mu čustev ni vračala. Ta žalostna gesta je osupljiva in tragična istočasno, saj je Ed zadevo zgradil brez uporabe kakršnekoli mehanizacije, pomoči ali opreme. Trdil je, da je to nemogočo stvaritev zgradil samo na podlagi poznavanja uteži in vzvodov, kot stari Egipčani pri gradnji piramid. In ker inženirjem in arhitektom nikakor ne uspeva pojasniti, kako je Edu to uspelo, se zgradba uvršča med že omenjene monolite. Floridski koralni grad se vsekakor splača ogledati, saj ima zgradba skoraj meter in pol debele zidove in čisto funkcionalna vrata, težka kar dve toni. Ta stran vam ga bo kar dobro predstavila, če si obiska ne morete privoščiti.

www.coralcastle.com



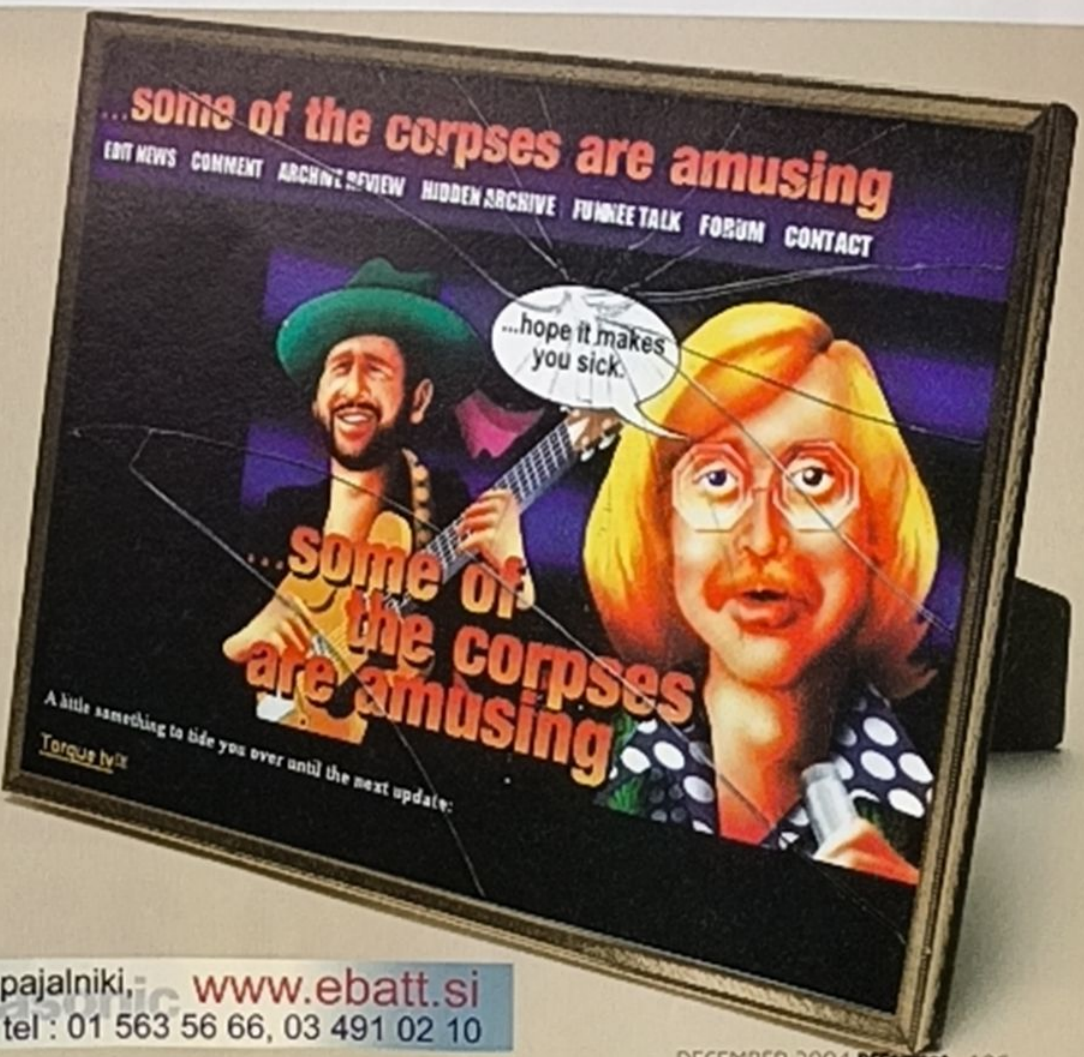
Če boste grad obiskali, nam pošljite razglednico. Resno mislimo.

OGLED V PRETEKLOST...
ZGODOVINSKE STRANI, KI SE NE OBNAVLJAJO VEČ

SOME OF THE CORPSES ARE AMUSING

http://corpses.comedynetuk.com

Ah, SOTCAA je bila tako samovšečna stran. Samovšečna točno do take mere, kot so lahko samovšečni samo samozvani pisci komedij. Naslov se nanaša na izjavo, da je komedija mrtva, stran pa pravi, da stvari niso tako dobre, kot so včasih bile, a da je iz ruševin smešnega še vedno mogoče rešiti nekaj uporabnih stvari. V bistvu je bila večina stvari, ki sta jih ustvarila Jo in Mike, prav neverjetno dobra, pa čeprav sta se čisto vedno motila o vsem, še posebej v prepričanju, da je radijska izvedba Mary Whitehouse Experience še kaj več kot samo smetenje signala. Odkrivala sta nove dimenzije skoraj vsega in vse skupaj predstavila na prav zanimiv (čeprav samovšečen) način.


...some of the corpses are amusing
EDIT NEWS
COMMENT
ARCHIVE REVIEW
HIDDEN ARCHIVE
FUNNEE TALK
FORUM
CONTACT
...hope it makes you sick.
...some of the corpses are amusing
Torque tv!?

A little something to tide you over until the next update:

eBatt Battery shop
akumulatorji, baterije, polnilniki, napajalniki, svetilke, foto in video oprema...
www.ebatt.si
tel.: 01 563 56 66, 03 491 02 10

NOVA ŠTEVILKA
ŽE V PRODAJI!
FHM

DARILO!
VELIKI SEKSI KOLEDAR ZA 2005

FHM

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
DECEMBER 2004
790 SIT

Mesto smrti!
Ekskluzivno *FHM* poročilo iz Černobila!

Svetovna Seks Anketa!
187.000 seksualnih avantur!
420.000 fantazij!
2 minuti predigre!

SUPERTEST
Komandosi!
Tujska legija, SAS, Rangers... Kateri so res najboljši?

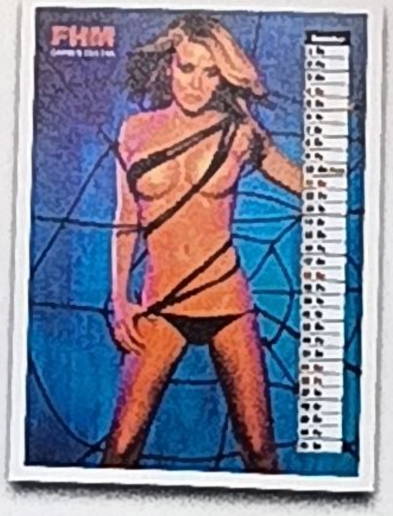
Atomska Harmonija
Špela in Špela, ali zakaj smo ta mesec poslušali turbo-folk!

PLUS!
Sašo Hribar, *FHM* na Kitajskem, uporabna umetnost, drive-in cerkev in en orjaški bizon v dnevni sobi!

PRILOGA
KOLEDAR 2005
OBRNI ME!
Veliki koledar z 12 sanjskimi ženskami!

PLUS!

PRILOGA
FHM
SANJSKI KOLEDAR
NE ZAMUDI TEGA!
DARILO! 12-mesečni *FHM* koledar! Obešanka za steno, vredna pariškega Louvra!



Preizkusite FHM za 3 mesece!
Preizkusna 3-mesečna naročnina samo 1.500 SIT

POKLIČITE 24 UR NA DAN

080 23 13

Več informacij na
www.fhmslo.net

DVD MESECA

Eternal Sunshine of the Spotless Mind

Regija 2 Momentum Pictures Home Ent

Charlie Kaufman je briljantni scenarist, odgovoren za nekaj resnično čudaških in inovativnih filmov. Obenem je tudi norec. In genij. In norec. V tem vrstnem redu. Hvala vesolju, saj je ustvaril nekaj najlepših in kompleksnih čustvenih zgodb za filmsko platno. Za osnovo je vzel milo rečeno divji znanstveno-fantastični koncept in na njegovi osnovi spletel tragikomedijo človeških napak in slabosti. Čeprav premore več kot dovolj komplikacij, ob gledanju katerih si lahko pretegnete možgančke, pa je *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* v prvi vrsti predvsem melanholičen, romantičen film, ki se izogne vsem pastem pocukranosti in plehkosti ljubezenskih zgodb.

Joel Barrish (Jim Carrey) nikakor ne more preboleti konca zveze s Clementine (Kate Winslet). Stvari se še dodatno poslabšajo, ko ugotovi, da ga je njegova bivša s pomočjo nove medicinske metode popolnoma izbrisala iz spomina. V navalu obupa se tudi sam odloči za enak postopek, med samim brisanjem spomina pa ponovno odkrije svojo prvotno strast. Da bi svoje spomine na izgubljeno ljubezen zavaroval, se spusti v divjo bitko, v kateri drvi po lastnih možganih (dobesedno) in poskuša svojo ljubezen skriti v delih glave, ki jih aparatura, ki ubija spomine, ne more doseči. Bizarno? Saj tudi je.

Ta film verjetno ni podoben nobenemu drugemu, ki ste ga kdaj videli in čeprav zelo cenimo izvirnost, ga kar ne moremo prehvaliti zaradi nečesa popolnoma drugega: izvrstne igre Jima Carreya (kdo bi si mislil?) in odkritega pogleda na boleče resničnost ljubezenskih zvez, ki pod žalostjo in cinizmom skriva sporočilo – ljubezen zmeraj najde način.

Ocena
Film ●●●●●
Disk ●●●○○

Shrek 2

Regija 2 Dreamworks Home Entertainment

Shrekiji si lahko brez skrbi oddahnete. *Shrek 2* nadaljuje zgodbo o prijaznem, a nerazumljenem zelenem ogru (glas mu je posodil Mike Myers), natanko tam, kjer se je prvi film končal: Shrek in njegova izvoljenka Fiona (Cameron Diaz) uživata na medenih tednih. Njuna prva zakonska kriza pa nastopi, ko ju na obisk povabita njena starša, kralj in kraljica dežele Daleč, daleč stran.

Nadaljevanje animirane uspešnice iz leta 2001, ki je podirala rekorde v kinematografih po vsem svetu, prinaša tudi nekaj brezhibnih novincev, med katerimi izstopata hudobna vila in obuti maček (Antonio Banderas), ki bo spravil na kolena tudi najbolj zagrete ljubitelje psov. Moderna pravljica s srcem in veliko dozo satire sodobne družbe sicer ni tako presenečenje kot originalni Shrek, kljub temu pa niti najmanj ne razočara.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●●○

The Passion of the Christ

Regija 2 Mgm Home Ent. (Europe) Ltd.

Saj ni res, pa je – kontroverzni film Mela Gibsona o zadnjih urah Jezusovega življenja je subtilen kot brca v trebuh, Jezusovo sporočilo ljubezni pa je utopljeno v potokih krvi. Ja, *Kristusov pasijon* ni nič drugega kot vaja iz sadizma in dvourni snuff film – *Jesus Chainsaw Massacre* – ki zase pretenciozno misli, da je dejanje resnične vere. Gibsonova različica steklega, ludističnega katolicizma je eden izmed najbolj reakcionarnih kosov krščanske propagande, ki Jezusa sploh ne spoštuje zaradi njegovih naukov o usmiljenju in socialni pravičnosti, temveč zaradi brutalne narave njegove smrti (?!?). Glede očitkov o anti-semitizmu, pa lahko rečemo le, da je odpuščanje za Mad Mela pač koncept, ki presega njegove sposobnosti dojemanja. Za nameček DVD izdaja ne premore nobenega dodatka, bojda zato, da bi se gledalci laže osredotočili na sporočilo. Sporočilo? Ne, hvala.

Ocena
Film ●○○○○
Disk ●○○○○

dvd kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

Van Helsing Regija 2

Van Helsing je zadnji poskus napada scenarista/režiserja Stephena Sommersa na vaše čute in razum. Glasen, obupno odigran, slabo napisan in aroganten v predpostavki, da občinstvo vsako sekundo dejansko zabava z neskončnimi roji posebnih učinkov – *Van Helsing* predstavlja vse najslabše v sodobni ameriški kinematografiji. O zgodbi ne bomo izgubljali besed, saj se zdi popolnoma nepomembna tudi režiserju, ki se je namesto nje raje odločil za eno samo razvlečeno sekvenco spopadov različnih superjunakov iz literarne in filmske zgodovine. Mirno preskočite.

●○○○○

Monster Regija 2

Posnet po resnični zgodbi o legendarni množični moriki Aileen Wuornos, se *Monster* potopi svet prostitutke z dna družbene lestvice, ki si je s svojim moriskim pohodom po Floridi leta 2002 prislužila zmenek z električnim stolom. Tragična pripoved o človeškem padcu "pošasti" ne prikaže kot zlobnega psihopata, temveč kot navadno žensko, ki hrepeni po ljubezni, in ki je predvsem žrtev družbe. Kakorkoli že, pa *Monster* nedvomno prestavlja vrhunec igralske kariere Charlize Theron, ki pokaže sredinec vsem, ki je do sedaj zaradi njenega videza niso jemali resno.

●●●●○

The Day After Tomorrow Regija 2

Konec sveta je tukaj v obliki nove ledene dobe: ko Los Angeles dobesedno odpihnejo tornadi, New York pa preplavi morje, je celo ameriška vlada prisiljena priznati, da je postalo res nekam hladno. Kaj za vraga se dogaja z vremenom? Houston... ja, velike težave imamo. Neuspešna kombinacija kritike življenjskega stila, kot ga zagovarja trenutna ameriška administracija, ki za sporazum iz Kyota noče niti slišati, ter plehkega ameriškega patriotizma, je povprečen klišejski apokaliptični spektakel, katerega namen ni politično ozaveščanje ali pridiga, temveč zabava. Dokler smo na jasnem - tudi prav. Zgrabite pokovko.

●●●○○

Secret Window Regija 2

Filmi, ki temeljijo na romanih Stephena Kinga, imajo zelo širok spekter kakovosti, od popolnoma negledljivih (*Maximum Overdrive*, pa do odličnih (*The Shawshank Redemption*). *Secret Window* je nekje vmes. Zgodbe o uspešnem pisatelju, ki ga pesti pomanjkanje navdiha, hkrati pa je soočen z norim neznancem, ki trdi, da mu je ukradel zgodbo, tokrat ne moreta rešiti niti Johnny Depp in John Torturro. *Secret Window* po stari navadi Stephena Kinga tudi ni nikakršna grozljivka, ugajala pa bo vsem tistim, ki cenijo mentalno gimnastiko tipa *Identity* in *The Fight Club*.

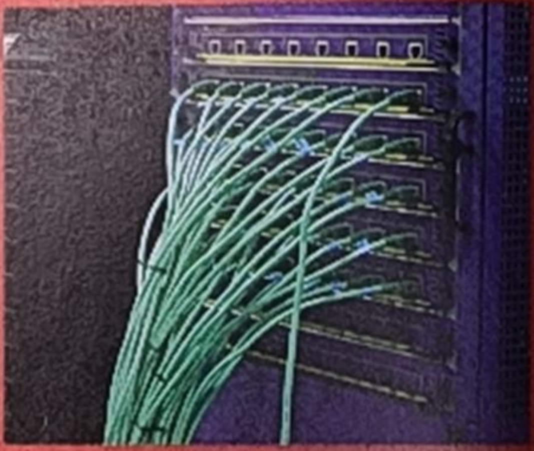
●●●○○

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 3. JANUARJA

Casino Royale

Samo amaterji pravijo, da je vse odvisno od sreče, tisti, ki so zaslužili milijone modro molčijo. Preberite vse o spletnih igralnicah! Kaj so in kaj niso?



Vse kar ste želeli vedeti o Internetu 2! Ogromno vodičev, opisov in zabave.

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE
PCFormat
DVD IZDAJA
NAJBOLJŠI BOŽIČNI NAKUPI
Naj vam prazniki ne opustošijo denarnice
SUPERTEST
10 Predvajalnikov DVD za vse okuse
NA TESTU
AMD Athlon FX-55
19-palčni LCD monitorji
Minitest zvočnikov
VSE O GRAFIČNIH KARTICAH
Opisi iger + POSTER
PODVOJENA MOČ
Tehnologija SLI!
KOLEDAR 2005
ROCK ZVEZDA
Da postanete slavni ne potrbujete dobrih glasilk in glasbene šole
NAJBOLJŠE DEMO IGRE, PROGRAMI IN DODATKI
Miha Mazzini
100 NOVIH računalniških zvijač
Windows
Word
Internet Explorer
Outlook
Google
Office

PCFormat vam prinaša

- >> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
- >> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
- >> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
- >> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **knjigo *100 novih računalniških zvijač*** založbe Pasadena (www.pasadena.si)

+ poster aktualne računalniške igre

Pokličite Biljano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

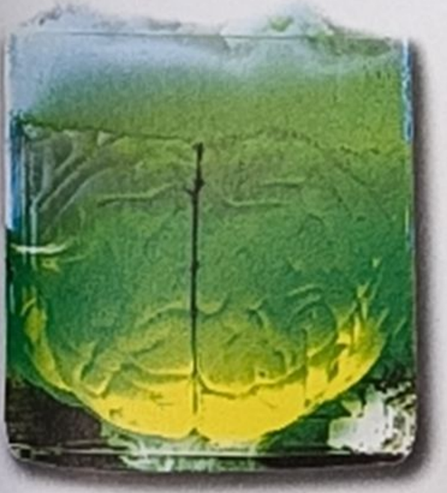
02 330 330 1

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13



Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Mraz vs. Swen F@tt

Izziv meseca: Mraz

tako se je zgodilo: "Mraz, opiši mraz," je prav hudobno tresknil z usti naš, sicer prijazen urednik. Super, končno lahko opišem sebi najljubšo osebo. Poleg tega imam doma že skoraj dokončano avtobiografijo v obliki filmskega scenarija, tako da bom lahko samo uporabil kombinacijo CTRL+C, CTRL+V in moje poslanstvo za ta mesec bo končano. No, dajmo.

Scena prizora je lepo urejena kmetija, v ozadju se sliši kikirikanje petelina. Pred hišo stoji krava, prežvekuje travo in se smeji... kolikor se krave pač lahko smejijo. Kamera se pomakne v notranjost hiše. Tam stoji možakar s košatimi brki in klobukom, na postelji pa leži ženska in se poti.

Možakar: Oh, saj ti si noseča! Ja pa sem mislil, da te je ričet napihnil.

Ženska: Ne samo noseča, mislim, da bom ravnokar rodila.

Možakar: Oh, hudimana, pa res. A te boli?

Glasba začne stopnjevati napetost in ko je zvok najbolj glasen, se trebuh razpre in iz njega skoči dojenček naravnost v očetovo naročje. Glasba se prelije v prelepo romantično balado.

Ženska: Kako je lep... mislim, da bom umrla.

Možakar: Ja, res je, ja, res boš.

Dojenček: Tlinajst megabajtov vglajenega lama.

Ženska: Oh, govori.

Možakar: Že, ampak ni posebej pameten. Trinajst megabajtni pomnilniški moduli ne obstajajo. Ga bom za vsak slučaj kar s pasom natepel, da si bo za drugič zapomnil.

Ženska: Kako mi je hladno.

Ženska umre, jezik ji zdrkne iz ust. Možakar iz žalosti izpusti otroka na tla, in poboža ženo po licu.

Možakar: Tvoja smrt bo maščevana.

Kamera pokaže njegov od besa izkrivljen obraz, dojenček pa vstane in...

"Mraaaz, rekel sem mraz in ne Mraz. Kaj si ti sploh pečen?" Ja, g... g... gospod Urednik, če sem pa slišal veliko začetnico... pečen pa res nisem, ne. "Dam ti deset stavkov prostora, da opišeš pravi mraz, Mraz." Deset? Dobro. Mraz je hladen in boli, če se nag vržeš nanj. Še posebej pozimi. Mraz kuka skozi vrata in okna, če so ta odprta. Še posebej pozimi. Mraz pada bel z neba in grize v oči, če ne nosiš očal. Še posebej pozimi. Mraz je dober samo v obliki kock v pijači. Še posebej poleti.

IZZOVITE MRAZA

Pojdite na *PCF* forum **www.pcformatslo.net/forum** in postavite Gregorju izziv, ob katerem mu bo zaledenela kri.

Nahajališča	Antarktika, Sibirija, hladilnik
Uporabnost	Dela sladoled, hladi pijačo, pazi, da se meso ne pokvari, povzroči prehlad pred kontrolko
Barva	Bela ali prozorna
Na spletu	Ga ni... na spletu je pravzaprav toplo
Testiranje omogočila	Domača hladilna skrinja

PCF 56% "Če ne bi bilo šalov in rokavic, bi bila ocena precej nižja."

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

Poster

jao
sej FM2005 ma ful hudo grafko
krogci so tako zelo okrogli
bi se splačal dt poster

Avtor: hamax

Kotaleče se glave

11.11.2004 – Včeraj ob 15 uri so se s Kredarice poleg plazu usule tudi kotaleče se glavo, ki so verjetno pripadale Uzbekistanskim plezalcem tam okoli. Znano je, da po tistem okolišu straši Jure Košir s svojimi novimi extra sharp smučmi. Zgleda, da res ni vedel kaj počne. In ne samo to, poleg tega je skočil z vrha Triglava s kočijo in si zlomil nos. Za to poškodbo mu Elan že pripravlja novi Steznik DM.
Upamo, da bo Jure čimprej okreval, njegovi 12 let mrtvi ženi pa smo podarili puding. Bila je tako vesela kot je bila mrtva. Čudežno.
Janez Svetohlinec, noobidar
Slivovih Novic

Avtor: Algamonster

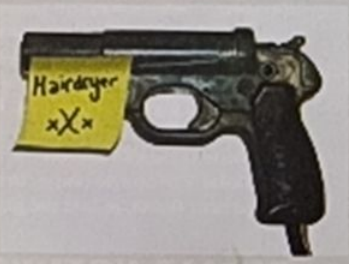
Fwd >> Fwd

Če ne marate svojega partnerja in bi se ga radi znebili brez stroškov in pravdanj, vam **Barbara** ponuja nekaj možnosti za trajno rešitev.

ZA DELOHOLIKE

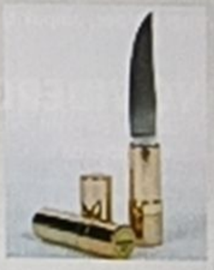
Če vam preseda, da vaša ženička predolgo spi in da ji budilka služi samo zato, da jo izklaplja, lahko nadležno ženšče trajno onemogočite na tak način. Priporočljivo polnilo: ciankalij.

ZA MOŠKE ŠOVINISTE



Lastniki neumnega kosa duhovno plavolasega mesa lahko svoje muke trajno skrajšate po sistemu šal o blondinkah. Predpogoj je, da zna vaša osebna blondinka brati.

ZA HISTERIČNE ŽENSKE



V navalu besa, med glasnim prepirom ali v drugih neprijetnih situacijah pride v ličilo zamaskirano hladno orožje še kako prav. Ne priporočamo uporabe na zajetnih moških, ker vam nihče ne bo padel na finto, če boste iz torbice potegnile pol metra dolgo šminko.

ZA PRAKTIČNE ŽENSKE

Če vam merjenje s puško ne gre najbolje od rok, si pomagajte s to priročno tarčo. Edina pomanjkljivost je ta, da jo lahko uporabljate samo v lepem vremenu, saj kape, kapuce in dežniki otežujejo vidljivost.

Bilo je...

dolgo in uspešno leto, za ekipo *PCFormata*, kako uspešno pa je bilo za posamezne člane te ekipe?

Dobro leto

UROŠ JAUŠOVEC

Vpisal se je v Guinessovo knjigo rekordov kot zemljan, ki z dvema križnima izvijačema najhitreje popolnoma razstavi in sestavi namizni računalnik. Njegov neulovljiv čas je bil tri minute in dvanajst sekund. Uroš se je na izziv pripravljal šest let, od tega je prebil leto dni na višinskih pripravah v Nepalu, zadnje tri mesece pa je meditiral v švicarskih Alpah. Ko začne fant vrteti izvijače, bi še Bruce Lee obnemel. Poleg tega se mu je končno uresničila dolgoletna želja – svoj računalnik je oblekel v prozorno ohišje. Družina zlatih ribic, ki je ostala brez doma, je šest dni gladovno stavkala.

TOMAŽ KOTNIK

Januarja je na lotu zadel sedmico in si kupil jahto ter odjadral okoli sveta. Februarja je v Maleziji ujel morsko deklico, ki mu je izpolnila tri želje. Marca je spoznal bogato žensko iz Monaka, ki mu je kupila ferrarija. No, decembra je izvedel, da je zaradi utaje davkov izgubil ves denar, ferrarija mu je na travnik dvajset metrov pod viaduktom zvrnil nečak, morska deklica pa mu je poleg izpolnjenih želja dala še sifilis. Res, ubožec bi spadal v drugi stolpec, ampak tam ni bilo več prostora.

IVO VIDERGAR

Bili smo že tik pred tem, da ga uvrstimo med nesrečneže. Pred dvema mesecema se je namreč pokvaril njegov črn avto, zaradi česar je pri mehaniku plačal, da je bil črn. Na dirkanju gokartov si je do črnega osmodil prste, da dva tedna ni mogel več prijeti F-mola na svoji črni kitari. No, na koncu pa smo le dojeli razlog temačnega nasmeha na njegovem obrazu – "Pa če je mamba v žepu ali kava v skodelici, samo da je črno."

TOMAŽ BARTOLJ

Fant je šel od doma. Fant je šel študirat. Ker ne vemo, če te stvari berejo tudi njegovi starši, za vsak slučaj ne bomo začeli naštevati vseh radosti študentskega življenja. Poleg tega je postal podpredsednik tajne organizacije, ki prireja prepovedane turnirje v in-line hokeju. Edina temačna točka njegovega leta je bila, ko je po osmih letih ugotovil, da njegov kuža Mufi ni mladič, ampak da preprosto ne bo več zrasel.

Slabo leto

JELENA VARDA

Letos se je učila leteti. Kar bi jo vsekakor uvrstilo na sosednjo lestvico, če ne bi govorili o letenju skozi sprednjo šipo zelo grobo ustavljenega avtomobila. Krivec, sto kilogramski srnjak, je sicer posredno odslužil svojo kazen preko golaža, ampak to je bila tolažba kvečjemu za z Jeleno sočustvujoče. Pretirana bližina šipe je Jeleni namreč za nekaj dni odvzela tek. Držimo pesti, da bo drugo leto končala pri sosedih.

DENIS FERLIČ

Zakaj slabo leto? Ko bi videli izraz na njegovem obrazu, ko smo ga rezali z njegovega zmrznjenega skuterja nekega sibirskega novembrskega jutra, ne bi zastavljali takšnih neumnih vprašanj. Najprej smo ga poskušali zagreti z vžigalniki, a ko je pridišalo po pečenih hrenovkah, smo se odločili poskusiti kaj drugega. Pomagalo ni: kladivo, likalnik, lopata in radiator (ne sprašujte). Pomagala je: motorna žaga. "Ja, Denis, kolikokrat ti še naj povem, tvoj skuter zdaj čisto res izgleda lepše."

MATEJ SLANIČ

Njegovo leto ni bilo slabo, njegovo leto je bilo katastrofalno. Bilo je bolj grozno kot žvečenje dva tedna starih spodnjic njegove stare mame. Bilo je bolj srhljivo, kot če te na cesti ustavi grof Drakula in vpraša, koliko je ura. Bilo je bolj nevarno kot praznovanje rojstnega dneva v kantini Pri reaktorju, Černobilska cesta 12. Bilo je bolj žalostno kot kadar prepozno opazite, da vam je kanarček zlezel v škorenj. Bilo je... no, ja, v bistvu pa sploh ni bilo tako slabo.

GREGOR MRAZ

Ko je šel marca v klet po krompir, mu je, ko se je že vračal s svojim dragocenim tovorom, zdrsnilo na pijani gosenici. Vreča gomoljev ga je pokopala pod, nakar so se nanj po čudnem spletu okoliščin zvrnile še tri omare, eno dirkalno kolo in tekaške smuči. Našli so ga proti koncu aprila. Po lastnem pričevanju je bil tako nerodno ukleščen, da je lahko premikal samo prste leve roke pred svojim obrazom. Čez dan je običajno z nohti praskal po lesu, ponoči pa je pojedel žagovino, ki se je nabrala. Niti malo ne zavidamo.

PCFormat vam želi ne nesrečno, ne žalostno in nesreč prazno leto 2005!

Bodi BOF.
BeBe

Novi lepši svet elektronike

BOF
Building Of Fun

Osebni računalnik LANCOM
NEON A64 3200+

184.990 sit

- AMD Athlon^{TM} 64 3200+, 512 KB cache
- pomnilnik 512 MB DDR 400 Mhz
- trdi disk 160 GB 7200 obratov/min, S-ATA 133
- grafična kartica ATI Radeon 9600, 128 MB, tv-out
- SAMSUNG zapisovalnik DVD±R 16x
- 2 leti garancije

***darilo: McAfee Virus Scan 7.0 Professional**

Protivirusni program MCAFEE
VIRUSSCAN 7.0 PROFESSIONAL

***darilo**

- odkriva viruse, trojance, črve in drugo nesnago
- zaščita pred skriptami
- izboljšan požarni zid
- zaščita za dlančnike
- licenca velja eno leto

19" LCD monitor SAMSUNG
193 P

154.990 sit

- ločljivost 1280*1024; odzivni čas 20 ms
- kontrast 800:1; svetilnost 270 cd/m2
- vidni kot 178°/ 178°
- DVI vhod, obračanje zaslona za 90°
- aluminijasto ohišje
- garancija 3 leta

DVD zapisovalnik NEC
ND 3500A

18.990 sit

- trenutno najhitrejši dvoplastni DVD zapisovalnik
- DVD±R 16x/ DVD+R9 4x (dvoplastno) DVD±RW 4x
- CD±R 48/24/48x

Barvni laserski tiskalnik SAMSUNG
CPL 500

93.990 sit

- hitrost tiskanja 20 črno belih/ 5 barvnih strani/min
- ločljivost tiskanja: 1200 x 1200 dpi
- pomnilnik 64 MB, razširljiv do 192 MB
- vmesnik: paralelni, USB
- avtomatsko obojestransko tiskanje
- **mrežna izvedba CPL-500N: 109.990 sit**

17" LCD monitor SAMSUNG
710 T

105.990 sit

- ločljivost 1280*1024; odzivni čas 12 ms
- kontrast 600:1; svetilnost 300 cd/m2
- vidni kot 160°/ 160°
- DVI vhod, obračanje zaslona za 90°
- garancija 3 leta

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep.

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 548 44 60**
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 21 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 10**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 20, **bar / CD shop:** pon-čet: 9 - 23, pet-sob: 9 - 01 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE OSEBNA NEGA CD DVD **www.bof.si**

Bofer d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel.: 01 / 548 44 60, www.bof.si, Ponudba velja od 1. 12. do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene. Slike so simbolične.

www.pcplus.si

PC plus®

OSEBNI RAČUNALNIKI

PC plus PRIVILEGE servis

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

	e-office	i-f@mily	e-m@chine	g@mer TV Tuner	m@gic TV Tuner	Dream m@chine TV Tuner
Procesor:	Intel® Celeron® 2.667 GHz	AMD Sempron 2600+	Intel® Pentium® 4 3,0 GHz HT	AMD Sempron 2800+	AMD Sempron 3100+	Intel® Pentium® 4 3,0 GHz HT
Osnovna plošča:	Asus P4SP-MX	Asus A7N8X-VM	Asus P4SP-MX	Asus A7V8X/X	Asus K8V-X	Asus P4P800SE/GD
Pomnilnik:	256 MB DDR	256 MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr	80 GB 7.200 obr	160 GB 7.200 obr.	160 GB 7.200 obr.
DVD pogon	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	Combo DVD/CD-RW	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x	DVD±RW 8x
Grafika:	integrirana + AGP reža	integr. GeForce4 MX + AGP reža	integrirana grafika + AGP	FX5700 128MB DDR, TVO, DVI	FX5700 256MB ,TVO, DVI	Radeon 9600SE 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PCPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica	Multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška 3D s koleščkom	miška 3D, 5 tipk, s koleščkom	opt. miška, 5 tipk, s koleščkom	optična miška 3D, 5 tipk, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki flat 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	. . .	. . .
Mrežna kartica:	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	. . .	. . .	. . .	TV kartica	TV kartica	TV kartica
	94.900,-	103.900,-	149.900,-	154.900,-	199.900,-	219.900,-

e-yama 17NE1-S
Ločljivost:1280x1024
Svetilnost: 370cd/qm
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 14ms
Zvočniki 2 x 2,5W
83.900,-

Accusync 72VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
84.900,-

NEC VT 46
LCD tehnologija,
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrast: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec, zvočnik,
Torbica, teža: 2,9 kg
219.900,-

mp3/CD radiokasetofon

Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3,
radiokasetofon
BOOMBOX oblika,X-Bass
funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-

Notesnik PCplus
LCD zaslon 15.1"
Procesor Intel Celeron 2,8 GHz
Pomnilnik 256MB, 40GB disk,
DVD-RW pogon, modem 56k,
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, LAN 10/100
TV izhod, Li-Ion baterija
219.900,-

DVD/DivX predvajalnik Bellagio
Podpora za podnapise s slovenskimi znaki
Podprti formati: MPEG4, DivX , XviD
VCD, JPEG, MP3, MP3-Pro, WMA
Priključki: SCART, Coaxial-Digital Out
Composite Video, S-Video
Daljinski upravljalec z baterijami
16.900,-

iiyama

VM 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-

VM PRO 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-

Belinea

Belinea model 10 30 75
DynaFlat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
30.900,-

Belinea model 10 60 55
Dynaflat raven zaslon
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,25 mm
46.900,-

Belinea model 10 17 11
Ločljivost:
1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
74.900,-

SUPER CENA

Likom CRT 17"
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
25.900,-

RAVEN ZASLON

Likom CRT 17" flat
Flat raven zaslon
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,27 mm
29.900,-

Hansol

Hansol 730E - Novita
Velikost pike: 0,28mm
Največja ločljivost: 1280x1024
Opt. ločljivost: 1024x768
28.400,-

YUSMART **Super ponudba!**

166M
Ločljivost: 1024x768
Velikost pike: 0,297mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Svetilnost: 250cd/m²
54.900,-

178MP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 270cd/m²
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
69.900,-

198EP
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250cd/m²
Odzivni čas: 25ms
99.900,-

NEC

NEC Versa M500 Celeron M
Intel Celeron M procesor z 1.4 GHz
Trdi disk 40GB, 256MB DDR RAM
Combo DVD/CD-RW pogon
Integ. grafična kartica Intel 32MB, TV out
Integ. zvočna kartica Reltek ALC202,
LAN 10/100, Wireless LAN, 4xUSB 2.0
56k V.90 modem, čitalec spominskih kartic
Li-Ion baterija, teža 2,6 kg
224.900,-

NEC Versa M340 Celeron M
Intel® Celeron® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 32MB, 4x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem,
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
234.900,-

NEC Versa M340 Pentium M
Intel® Pentium® M procesor z 1,50 GHz
Intel® 855GM nabor, Wireless LAN
Trdi disk 40 GB, 256MB DDR RAM,
15" TFT XGA zaslon,
Combo DVD/CD-RW pogon,
Integ. grafična kartica do 64MB, 3x USB 2.0,
Integ. zvočna kartica, 56k modem
LAN 10/100, Li-Ion baterija
Free DOS, teža 2.8 kg
289.900,-

RICOH

Priloženi barvni pokrovčki!

Ricoh Caplio RZ1
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 5.85 – 16.95mm, F: 2.8 (W) – 5.0 (T)
1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, barvni pokrovčki
45.900,- PROMOCIJSKA CENA

Ricoh Caplio R1
4.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
4.8x optični + 3.6x digitalni zoom
Leča: f: 4.8 – 22.2mm, F: 3.3 (W) - 4.8 (T)
Wide zoom, 1 cm macro način
6 različnih programov fotografiranja
Najhitrejši zagonski čas na svetu - 0.8s
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod
64.900,- PROMOCIJSKA CENA

Ricoh Caplio GX
5.0 MPix tipalo
1,8" LCD zaslon s histogramom
3x optični + 4x digitalni zoom
Leča: F: 5.8 - 17.4mm, F: 2.5(W) - 4.3 (T)
Wide Zoom, 1 cm macro način
Časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom, 1,2s hitri zagon
12MB interni spomin + SD reža
USB povezava, AV izhod
6 programov fotografiranja
Zelo majhna poraba energije
(Li-Ion 3.400 fotografij)
89.900,- PROMOCIJSKA CENA

DVD+R mediji Ricoh
10 kosov v paketu
Kapaciteta 4,7 GB
Hitrost zapisovanja 4x
Cake box
1.190,-

NEC Accusync 91VM
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
119.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06

METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70

Centri Interspar

Katalog Quelle

Meier Rač. inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

Novo!
računalniška e-trgovina
www.pcplus.si
Nakup

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si